SUPER GAMEPOWER

PLAYSTATION MAGAZINE

Nº 2
R$ 4,00
NOVA CULTURAL

fear effect

Como chegar aos 2 finais do novo jogaço da Eidos

300 DICAS
27 JOGOS

DETONADO:
Grandia, *o RPG do momento*

LANÇAMENTOS:

- *Die Hard Trilogy 2*
- *Saga Frontier 2*
- *Strider 1 & 2*
- *ISSS Evolution*

12722
ISSN 1517-6509
00002
9 771517 650002

O MAIOR SUCESSO DO VIDEOGAME:

A história do PlayStation, de acessório do Nintendo a console mais vendido no mundo

+ Páginas

+ Dicas

+ Interativa

Visual
+ Chocante
Nova SuperGamePower: quem só viu a capa ainda não viu nada.
No aniversário de 6 anos da SuperGamePower, a gente fez a festa e recheou a revista de novidades e surpresas. A partir de agora, quem curte videogame vai encontrar uma revista muito mais bonita, moderna e interativa. Tudo com a qualidade e o conteúdo que fizeram de SuperGamePower a maior revista de videogame do Brasil.
+ Seções
SUPER GAMEPOWER
Confira todas as novidades em: www.uol.com.br/sgp/hotsgp
sgp.com.br

SUPER GAMEPOWER

PLAYSTATION MAGAZINE

Não deixei a galera perder o pique e a segunda edição da *PlayStation Magazine* chega arrasando, como a primeira. Marca registrada da revista, os detonados estão afiadíssimos. Fomos atrás da filha do magnata chinês de *Fear Effect* – e, claro, levamos a gata mercenária Hana – e mostramos os dois finais desse jogaço que promete estar presente em todas conversas de playstationmaníacos. Mas não paramos por aí. Também detonamos o RPG mais pedido do momento, *Grandia*, título da Gamearts que vem de uma carreira de sucesso no velho Saturn. As novidades para o PlayStation 2, como *Onimusha* e *World Soccer 2000*, aparecem na Pré-Estréia. No Circuito Aberto, uma matéria especial sobre a história do PlayStation. E na seção de lançamentos, você confere o que há de melhor para o console, como Die Hard Trilogy e Saga Frontier 2. Mãos aos jogos!

CHEFE

A Eidos, responsável pelo lançamento de Tomb Raider, acertou em cheio em seu novo game de ação: Fear Effect, detonado nesta edição, promete fazer muito sucesso (página 20)

A Nintendo perdeu a chance de ser parceira da Sony. Cocheça a história do PlayStation no Circuito Aberto (página 6)

Die Hard Trilogy 2 ganha sua segunda e ótima versão para PlayStation. Confira na página 17

Sumário

Circuito Aberto 6
Pré-Estréia 10
Strider 1 & 2 16
Die Hard Trilogy 2 17
International SSS Evolution 18
Saga Frontier 2 19
Fear Effect 20
Grandia 30
Dicas 42

Ilustração de capa: Paulo César Pereira e Rogério Soud

Cartas

Amigos da *SGP*, tudo bem? Aproveito para agradecer pelos truques e códigos de Medal of Honor e dizer que a revista é 10. Agora, a minha dúvida. O que faço para ter invencibilidade e acionar outros veículos em Vigilante 8: Second Offense? Muito sucesso para vocês. Até breve.

Robinson Leal
Curitiba, PR

LM: *Robinson, valeu pelos elogios. Bem, para ser invencível em Vigilante 8, você deve digitar* **mostmedals** *na tela de password. Se você fizer certinho, a máquina de enigma ficará verde. Para liberar a missão 8, digite o password* **gesamteit**. *Um abraço, falou?*

Olá! Gosto muito da revista e quero saber se há alguma possibilidade de Pokémon ser lançado para PlayStation. Além disso, vocês podem me passar alguma dica de Driver? Valeu!

Danilo Mariano
Guarujá, SP

MB: *Danilo, Pokémon e sua turma são personagens exclusivos da Nintendo e, portanto, não vão aparecer no PlayStation. Anote aí dicas para Driver. Invencibilidade: pressione L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 e L1. Livre-se da polícia pressionando L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1 e R2. Faça isso bem rapidinho e arrase.*

Amigos da PlayStation Magazine, vocês têm algum código de gameshark da versão americana de Gran Turismo 2? Como obtenho licenças e dinheiro infinito? Se vocês responderem minha carta, vou ficar muito agradecido. Abraços!

Anderson Paiva Branco
São José dos Campos, SP

LM: *Meu camaradinha, aí vão os códigos de gameshark para você se divertir. Mais dinheiro: 801D0FC8 E0FF e 801D0FCA 05F5. Liberar todas as pistas do rally: 800F3656 0027. Liberar todas as pistas da estrada: 800F364E 0083. Qualquer carro em qualquer pista: D00148E0 000C e 800148E2 1000.*

A PlayStation Magazine é a paixão nacional dos fãs de games. E sei que vocês não me deixarão na mão e vão me ajudar a jogar a Extra Cup do Eleven 4. Já joguei todos outros torneios, mas esse não vai. Se vocês publicarem os códigos de gameshark já vai ser ótimo. Um abraço e até a próxima carta.

Ivanor Dias
Uruguaiana, RS

MB: *Ivanor, ainda bem que a nossa revista é paixão nacional, assim como vocês do sul que são muito bacanas (principalmente as garotas, diz o Baby aqui no meu ombro). Bem, para liberar o bônus cup você precisa terminar todas as copas no modo hard. Se ligue nos códigos de gameshark que vão aí, tá legal? Liberar todas as seleções: 80072FD6 FFFF e 80072FD8 FFFF. Liberar toda a galeria: 80072FD4 FFFF.*

Oi galera da PlayStation Magazine, por favor me ajudem! Estou jogando Countdown Vampires e não sei quais os números que devo pôr na tela do computador em que aparece uma cartela com o nome Casino Sidney. Valeuuuuuuuu!

Wellington Pena
São Paulo, SP

MK: *Wellington, basta que você entre com os números 42, 25 e 56. Digite-os exatamente nesta ordem, tá bom? Um abraço!*

Olá! Estou jogando Syphon Filter e não consigo passar da parte em que tem uma explosão no metrô. O que eu faço? Obrigado.

Robinson Barbosa
São Paulo, SP

LM: *Pegue sua lanterna e siga pelos trilhos. Na parte escura, o C4 vai brilhar, daí é só você pegá-lo e instalar onde for preciso. Boa sorte!*

Galera, adorei a primeira edição da revista e resolvi escrever pra pedir umas diquinhas. Em RE 3, versão americana, qual é a dificuldade em que se pegam todos os Epilogue Files? Joguei o modo Easy em quase 4 horas, peguei todos os arquivos do jogo, mas não apareceu nada. Por favor, me ajudem! Bye bye!

Bernardo Oliveira
Piratini, RS

MB: *Bernardo,a galera do sul anda bem ligada na PlayStation Magazine, hein? Para pegar todos os Epilogue Files você deve jogar Resident Evil 3 no modo Heavy.*

Estou de férias até o 2º semestre e queria dicas de Winning Eleven 4.

Leonardo Figueiredo
Niterói, RJ

LM: *Léo, para pegar o time especial do Japão, termine o modo Olympic com a seleção normal do Japão.*

Escreva sempre para a PlayStation Magazine, a melhor revista especializada em PlayStation do planeta!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola aqui.

PlayStation Magazine
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Circuito Aberto

OBRIGADO, PARCEIRO

Projeto original do PlayStation nasceu de associação com a Nintendo; por desconfiar do CD, big "N" desistiu da idéia

A união das tecnologias do cartucho e do CD em videogame era o objetivo de uma associação que hoje parece muito estranha quando mencionada. As gigantes Nintendo e Sony – que engatinhava no mundo dos games – chegaram a trabalhar associadas no projeto do Nintendo PlayStation, que deu origem ao PlayStation. A idéia partiu de um cara que, naqueles tempos de 1989, era apenas mais um engenheiro da Sony: Ken Kutaragi. Foi dele a idéia, o projeto e o desenvolvimento do PlayStation, o console mais vendido da história do videogame. Estima-se que hoje, quase cinco anos e meio após seu lançamento no Japão (em dezembro de 94), cerca de 70 milhões de unidades tenham sido vendidas em todo o mundo. A marca é tão expressiva que deixou em segundo plano o legendário walkman, a grande sacada de Akio Morita que impulsionou a Sony para um lugar de destaque no mundo dos eletroeletrônicos. Hoje, o PlayStation é o principal produto da empresa.

Ken Kutaragi: com o PlayStation, passou de mais um engenheiro da Sony ao posto de inventor do principal produto

NOS TEMPOS DO FAMICON

Tudo começou em meados da década de 80 (*veja a Linha do Tempo abaixo*). Kutaragi, ficou muito impressionado com a qualidade gráfica apresentada pelo Famicon, ou NES, como era conhecido nos Estados Unidos, o console de 8 bits que a Nintendo lançou em 1985. Resolveu, então, desmontá-lo. Analisou minuciosamente o equipamento e detectou falhas no sistema de som. Inicialmente, Sony e Nintendo firmaram uma parceria para montagem do Super Famicon, o SNes americano, em que a equipe de Ken assumiu o projeto de áudio da nova plataforma, lançada em 1990 no Japão. Com o sucesso do chip de som PCM (Pulse Code Modulation) no SNes, o entusiasmo do engenheiro parecia incontrolável. Foi então que Kutaragi propôs que as duas empresas se unissem para criar a primeira plataforma do mercado que aliasse um drive de CD-Rom e outro para cartuchos. Um ano depois, Nintendo e Sony trabalhavam em

LINHA DO TEMPO

1989
Ken Kutaragi e sua equipe começam o desenvolvimento do Nintendo PlayStation

1990
Desentendimentos entre a Sony e a Nintendo cancelam o projeto; Nintendo lança o SNes no Japão

1991
Nintendo e Philips começam desenvolvimento de um CD-ROM para o SNes; Kutaragi começa o PlayStation

1992
A Nintendo cancela o desenvolvimento do CD-ROM

1993
Protótipo do PlayStation fica pronto. Início das demonstrações

Maio de 1994
Criada a Sony Computer Entertainment of America Inc.

Dezembro de 1994
PlayStation é lançado no Japão (modelo SCPH-1000)

Maio de 1995
PlayStation alcança 1 milhão de consoles vendidos no Japão

um novo console, batizado provisoriamente de Nintendo PlayStation. Inesperadamente, a Nintendo rompeu a parceria com a Sony e tentou refazê-la com a Philips, projeto que também não durou muito tempo. Por muitos anos a Nintendo renegaria a tecnologia CD, talvez em virtude do alto índice de softwares pirateados, "indústria" que apenas engatinhava nessa época. Kutaragi, por sua vez, tinha o protótipo do projeto e uma companhia com uma visão de mercado das mais modernas para lançá-lo. A Sony comprou sua idéia. Os planos da marca, porém, tornaram-se mais ambiciosos. Após o racha, os executivos decidiram projetar um modelo ainda mais sofisticado, que pudesse gerar gráficos poligonais de alta definição em tempo real. Tudo isso em um chip que reuniria o equivalente a 1 milhão de transistores. Para tanto, era preciso outra parceria. Depois de algumas portas fechadas, a indústria norte-americana Halla de condutores, do Vale do Silício, aceitou o desafio. Foram dias e noites de trabalho árduo na criação do novo processador. O esforço valeu a pena. Antes do lançamento do aparelho, a Sony distribuiu estrategicamente kits de programação entre as maiores software houses de jogos. Enfim, em dezembro de 1994 chegava às lojas japonesas o primeiro videogame com CD-ROM, o PlayStation. Com o início das vendas, Kutaragi chegou a anunciar: "É o fim da era Famicon". Um ano depois, o equipamento atingia a marca de 1 milhão de unidades vendidas no Japão.

UMA VERSÃO QUE POUCOS CONHECERAM

Outra curiosidade na história do PlayStation é a criação do Net Yaroze. Também conhecido por PlayStation negro, o aparelho foi lançado em 10 de maio de 1996. Além de um console convencional, era uma ferramenta de programação de jogos, bastando acoplá-lo a um PC. Detalhe: ele utilizava programação em linguagem C. A intenção da Sony era formar programadores e recrutá-los. Não se sabe exatamente porquê, poucos modelos foram colocados à disposição do público. Hoje, o grupo de programadores criado pelo Net Yaroze é bastante restrito.

Net Yaroze: o PlayStation negro rodou na mão de pouca gente

AS REGRAS DO JOGO

A euforia, no entanto, não era total. A Sony sabia muito bem que ter um bom console resolvia só parcialmente o problema. Era preciso também que os produtores de jogos dessem suporte ao aparelho. Por ironia do destino, outro rompimento, desta vez entre a Nintendo e a Square, acabou favorecendo a Sony. Na época, a Square estava desenvolvendo **Final Fantasy VII** para o Nintendo 64. Por isso, não foi difícil para a Sony atrair para o time dela a produtora e, por tabela, um RPG de peso para sua nova plataforma.

Outra importante empresa que participou da ascensão do PlayStation foi a Namco. Parceira de peso nos negócios da Sony, ela produziu excelentes conversões de jogos originalmente concebidos para o Arcade. Os melhores exemplos dessa associação vitoriosa são as séries **Tekken**, **Ridge Racer** e **Soul Edge**. As vendas, tanto da Square como da Namco, foram astronômicas. Só no Japão, as versões VII e VIII de **Final Fantasy** foram responsáveis pela venda de mais de 7 milhões de unidades. O terceiro jogo da série **Tekken** vendeu mais de 1 milhão de jogos em apenas um dia. **Parasite Eve**, da Square, também atingiu a marca de 1 milhão.

Setembro de 1995

Lançamento do PlayStation nos EUA e na Europa. Em dois dias, são vendidas 450 mil unidades. Tekken torna-se o primeiro jogo a bater a marca de 1 milhão de unidades vendidas

Maio de 1996

Preço cai para US$ 199,00 nos Estados Unidos

Junho de 1996

Lançado o modelo SCPH -5000, que corrige o defeito do canhão

Outubro de 1996

Marca de 9 milhões de unidades é alcançada. Vendas sobem em ritmo alucinante

Janeiro de 1997

Final Fantasy VII bate todos os recordes de venda; chegando à marca de 3,5 milhões de unidades vendidas só no Japão

Fevereiro de 1997

Marca de 12 milhões de unidades vendidas no mundo. Namco, Sony e a Polygon Pictures se unem e montam a Dream Pictures Studio

Março de 1997

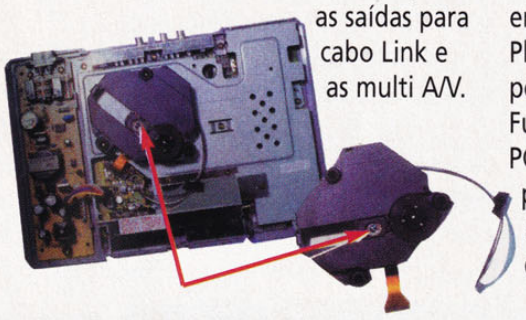
Preço cai para US$ 149,00 nos EUA

Maio de 1997

O número de consoles vendidos chega a 16 milhões no mundo

EMPRESAS ASSOCIADAS E PIRATAS AJUDARAM A POPULARIZAR CONSOLE

O crescimento da pirataria foi outro fator que ajudou a popularizar o PlayStation. Por mais que as cópias piratas tivessem qualidade ruim, a diferença de preço em relação aos softwares oficiais foi um grande estímulo para compra do console. No Brasil, por exemplo, é possível encontrar CDs clandestinos por R$ 7,00. O mesmo jogo, vendido oficialmente, sai por algo em torno de R$ 90,00. Em muitos países, sobretudo os de terceiro-mundo, os usuários descobriram como destravar os consoles. "Mod Chips" encontrados à venda na internet, inclusive com dicas de instalação, e GameSharks viraram instrumentos rotineiros na vida dos piratas. Mesmo jogos mais protegidos como **Final Fantasy VIII**, não escaparam dos violadores. É bem verdade que o Saturn, da Sega, maior competidor do PlayStation quando de seu lançamento, também dispunha das mesmas "facilidades" de reprodução e compra e não decolou. A variedade do acervo de jogos – e, em alguns casos a exclusividade – fizeram com que o PlayStation deixasse o Saturn para trás. Além disso, os filmes em computação gráfica não rodavam bem no console da Sega. Tanta pirataria também resultou em problemas. Durante um bom tempo, o canhão de leitura de laser do aparelho foi o pesadelo de muitos usuários. Os primeiros consoles tinham canhão com base de resina. Com pouco tempo de uso, o material se desgastava e deslocava o canhão, prejudicando a leitura das informações dos jogos. Os piratas só pioravam a situação, pois forçavam ainda mais o canhão. Percebendo o problema, a Sony elaborou o modelo SPHC-5000, com base de alumínio. Além do suporte, o novo aparelho ficou mais simples. Saídas RCA foram eliminadas, sobrando apenas as saídas para cabo Link e as multi A/V.



A vida útil do canhão aumentou, mas o uso prolongado, sobretudo de CDs piratas, ainda provoca problemas de regulagem na emissão do feixe de laser do canhão. É por isso que ainda é possível ter problemas nas cenas de cinema dos jogos.

INTERATIVIDADE

E foi mais ou menos assim que o PlayStation nasceu, cresceu e virou uma potência no universo do videogame. Mas, e quanto a Ken Kutaragi? Bem, esse aí não pára. Desde 96, o homem de ouro da Sony passou a desenvolver, em parceria com a Toshiba, o sucessor do PlayStation, o PSX II, lançado em março último no Japão. Com a tecnologia do DVD e dos novos microprocessadores, a empresa promete concentrar no PlayStation II muito mais do que a possibilidade de se jogar videogame. Funções como acesso à Internet, DVD, PC, áudio e vídeo também estarão presentes. É o console virando central multimídia e ocupando lugar de destaque na sala da família.

Junho de 1997

Controle Dual Shock é lançado

Setembro de 1997

Tomb Raider torna-se jogo exclusivo para o PlayStation

Outubro de 1997

Marca dos 20 milhões de unidades é superada. Modelo SCPH-5552 é lançado com placa melhor

Fevereiro de 1998

É lançado no Japão o PocketStation, um pequeno PDA com um poderoso chip de 32 bits RISC

Março de 1998

Em apenas 1 dia, Tekken 3 vende mais de 1 milhão de unidades no Japão

Maio de 1998

Superada barreira dos 30 milhões de consoles vendidos

Junho de 1998

Modelo SCPH-7000 é lançado, entrada paralela é retirada, evitando o uso do GameShark

Agosto de 1998

Número de consoles vendidos chega a 40 milhões

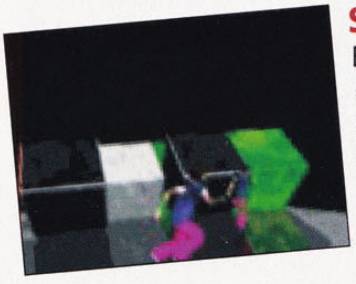
EMPRESAS SATÉLITES DA SONY

Polyphony Digital

Famosa pelos jogos de corrida, seu maior título é, sem dúvida, Gran Turismo. Seu estúdio é bem moderno e conta com recursos e equipamentos especiais para analisar os carros que estão presentes em seus jogos.
Títulos lançados: Gran Turismo 1 e 2, Motor Toon Grand Prix, Omega Boost.

Arc Entertainment Inc.

Responsável pelo RPG de sucesso Arc The Lad. O primeiro título foi feito em parceria com a Square. O que mais chama atenção em seus jogos é o som, regido por uma orquestra. Arc The Lad foi o primeiro RPG de sucesso para o PlayStation. Depois dele, a Arc Entertainment conseguiu andar por conta própria. Mais tarde a Sony acabou comprando o estúdio.
Títulos lançados: Arc The Lad 1, 2 e 3



Sugar and Rockets Inc.

Especialista em jogos de quebra-cabeças, seu maior título é IQ. A Sugar and Rockets faz mais sucesso no Japão, onde os títulos de quebra-cabeças são bem populares.
Títulos lançados: IQ, IQ Remix, Go! Go! Moriwaka

Contrail Inc.

Outra empresa especialista em RPG. Seu maior destaque é Wild Arms, lançado um pouco antes de Final Fantasy VII. Para os amantes de RPG, serviu como "aperitivo" para Final Fantasy VII.
Títulos lançados: Wild Arms 1 e 2

Outubro de 1998

Modelo SCPH-7502 é lançado com poucas diferenças; tenta evitar o uso de Mod-Chips

Fevereiro de 1999

É lançado Final Fantasy VIII no Japão. Em apenas 2 dias, mais de 1,5 milhões de cópias são vendidas

Agosto de 1999

Lançado Modelo SCPH-9000, com CD Player melhor

Dezembro de 1999

O console atinge a marca de 70 milhões de unidades vendidas

Março de 2000

PlayStation 2 chega ao mercado japonês e, em apenas 2 dias, 1 milhão de unidades são vendidas

DOR-DE-CABEÇA PARA A SONY

Os Memory Cards do PlayStation 2 deram uma boa dor-de-cabeça para a Sony. Erros no momento da gravação impediram o load-in do que era gravado no componente e, graças a isso, as ações da empresa japonesa chegaram a perder 25% nas bolsas de valores. Para evitar transtornos e não ofuscar o lançamento do console, a venda dos Memory Cards foi interrompida. Mesmo admitindo a existência de problemas, a Sony não assumiu a responsabilidade pelos defeitos, nem fez recall para trocar os componentes danificados. O retorno dos Memory Cards às lojas estava agendado para o final de março.

A IRA DE HOLLYWOOD

Todos esperavam que o PlayStation 2 fosse revolucionário, mas ninguém imaginava que o poderoso console fosse provocar a ira dos estúdios de Hollywood. Motivo da briga: quem quiser assitir a um DVD americano no console japonês conseguirá – o PlayStation 2 ainda não foi lançado nos EUA. De acordo com as empresas americanas, esse fato viola as leis de direito de exibição, pois a indústria cinematográfica tem um cronograma de lançamento de DVDs para diferentes países. Resumo da história: se os japoneses conseguem assistir aos DVDs americanos no PS2, não precisam esperar o lançamento da versão japonesa dos filmes. É briga de cachorro grande.

CAPCOM PREPARA SURPRESA

A Capcom está preparando um novo jogo de ação para o PlayStation 2. Até aí nada de anormal, não fosse o clima de mistério criado em torno do game. Por enquanto, tudo o que se sabe é que a personagem principal é uma gata que usa uma armadura vermelha. A empresa registrou o domínio de um novo site na Internet, www.bountyhuntersarah.com, o que leva a crer que o novo jogo se chamará Bounty Hunter Sarah. Mais uma heroína no estilo de Lara Croft a vista. Em se tratando da Capcom, as perspectivas são excelentes, já que a série Resident Evil é um dos maiores sucessos do PlayStation. Só RE 2 vendeu mais de 5 milhões de cópias mundo afora.

Pré-Estréia

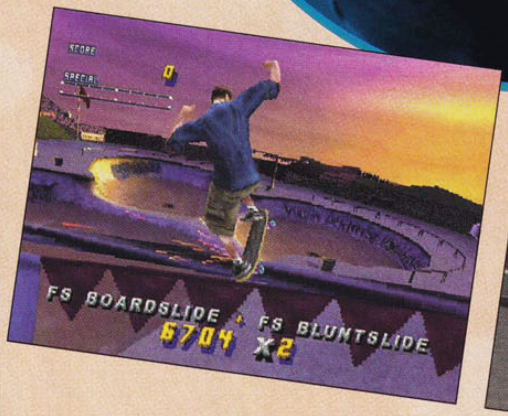
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

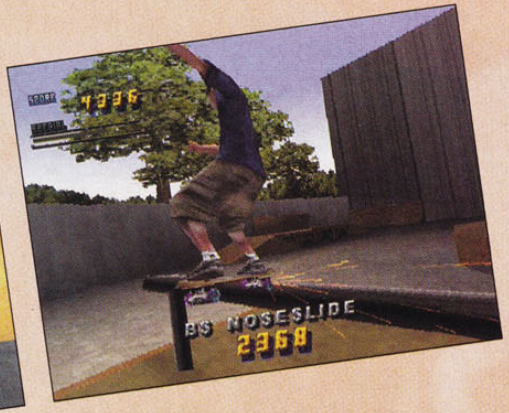
ACTIVISION

Esporte

P.STATION

A seqüência do melhor jogo de skate de todos os tempos vem aí. **Tony Hawk's Pro Skater 2** será lançado quase ao mesmo tempo para todos os consoles importantes que estão no mercado. Novos personagens, com muitas diferenças entre si, garantem a variedade do game. Os controles têm uma resposta mais sensível aos movimentos, também melhor realizados. Você poderá construir o seu próprio parque de skate e, melhor ainda, salvá-lo em seu Memory Card. Rampas, obstáculos e barreiras são alguns dos desafios a serem encarados. Há ainda um modo que permite a você alterar as roupas e a aparência dos skatistas. E não é que o Rio de Janeiro é conhecido mesmo? A cidade maravilhosa está entre as locações reais que rolam no jogo. Nova Iorque e Marselha também emprestam seu cenários para **Tony Hawk's 2**. Os modos de jogo são bem variados. O Two-Player-mode permite a interatividade entre você e outros jogadores. Minigames que você destrava conforme vai avançando no jogo também aparecem.





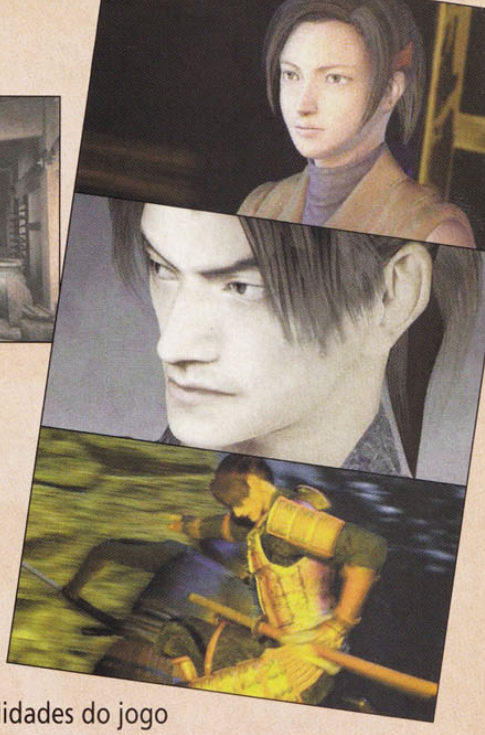
Disponível no 2º semestre

ONIMUSHA

CAPCOM

Ação

P.STATION 2



Omiusha: Demon Warrior rola durante a guerra civil japonesa. O game está sendo desenvolvido pela Flagship, de Yoshiki Okamoto, e levará a jogabilidade de **Resident Evil** para a era medieval. Bem, mas qual é a história do jogo? Você terá de resgatar um primo que foi seqüestrado. Só que, antes de revê-lo, você enfrentará alguns probleminhas num castelo meio esquisito. **Onimusha** não lembra **Resident Evil** apenas no quesito jogabilidade. Armadilhas, obstáculos e quebra-cabeças aparecerão durante o jogo. **RE** tem uma legião de fãs e, se **Onimusha: Demon Warrior** conseguir mesmo extrair as qualidades do jogo em que se está baseando, poderá ser um big hit dos games. Por enquanto, ainda não há informações detalhadas sobre histórias paralelas que podem pintar. Seguir a linha de **Resident Evil** parece, no momento, o grande trunfo de **Onimusha**.

Sem data prevista de lançamento

WORLD SOCCER 2000

KONAMI

Esporte

P.STATION 2

Quando o assunto é futebol no videogame, o nome da Konami fala mais alto. Responsável por **Winning Eleven** para PlayStation e por **International SuperStar Soccer**, do Nintendo, a empresa agora prepara **World Soccer 2000**. O jogo já teve a data de lançamento adiada, pois deveria ter sido lançado no mesmo dia em que o PlayStation 2 chegou às lojas. De qualquer forma, os fanáticos por um bom futiba devem se conter e esperar que **World Soccer 2000** explore os excelentes recursos gráficos do novo console da Sony. Se conseguir mesclar boa definição gráfica com a fortíssima jogabilidade de seus títulos de futebol, a Konami vai emplacar outro sucesso.

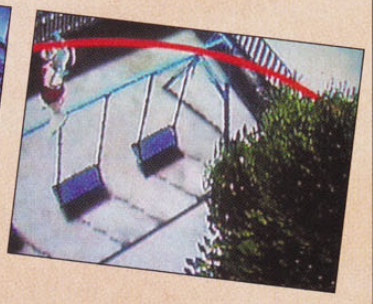
Sem data prevista de lançamento

Pré-Estréia

DEN-SEN
SONY
Ação
P.STATION 2

No Japão, **Den-Sen** são os cabos que ônibus e trens elétricos usam para poder transitar. Você estará na pele de uma gatinha que anda pela cidade num cabide pendurado nesses cabos. Mas será que a gata é louca? Parece que sim, pois pessoas normais não andam por aí fazendo surfe ferroviário. Há momentos em que ela terá de pular de um cabo para outro para não se espatifar. Apesar de não haver muitos detalhes sobre **Den-Sen**, dá pra sacar que o jogo se parece com **Uniracers** e **Nights**.

Já disponível



STEPPING SELECTION
KONAMI
Simulador
P.STATION 2

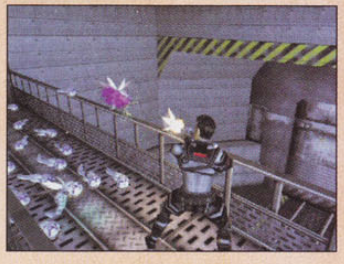
Step Selection é mais um jogo de dança da Konami. Ele é bem semelhante a **Dance Dance Revolution**, a diferença é que foram acrescidos mais dois steps. Sem dúvida é o jogo com a maior seleção de músicas, incluindo sucessos atuais como Baby Baby One More Time (Britney Spears), Larger Life (Backstreet Boys) e outros mais antigos, como Footloose e Ghostbusters.

Já disponível

EXTERMINATION
EIDOS
Ação
P.STATION 2

A Sony aposta que **Extermination** será um big hit dos games. O jogo foi uma das sensações do PlayStation Festival e parece muito com **Syphon Filter**. Alguns dos criadores de **Resident Evil** estão mandando bala no projeto. A ação acontece num lugar gelado e cheio de aliens inimigos. As explosões no gelo deverão ser um show extra, se bem que os gráficos vistos até agora não impressionam. Feito sob medida para fãs de Resident.

Sem data prevista de lançamento



BE ON THE EDGE
SONY
Ação
P.STATION 2

Entre as novidades apresentadas pela Sony no PlayStation Festival, estava **Be on the Edge**, um musical cheio de quebra-cabeças. Os gráficos do jogo parecem uma mistura do clássico **PaRappa The Rapper** com desenhos de TV. Pelo que se viu até agora, a jogabilidade não é a principal virtude do game. Você vai mover blocos que estão no cantinho na tela e criar uma batida legal para acompanhar a música. Por enquanto, é só isso que se sabe sobre mais um game de música!

Sem data prevista de lançamento

BUCHIGIRE KONGOU

ARTDINK

Simulador

P.STATION 2

Em **Buchigire Kongou** você vai lutar com uma arma pra lá de leve: uma escavadora. Não é brincadeira não, pode acreditar! As escavadoras ficam no seu local de trabalho, uma construção. Já imaginou o tanto de armas que existem lá e que vão ser muito úteis para você? O visual dos personagens é bem parecido com o dos carinhas que aparecem em desenhos japoneses. Além disso, rola muita interatividade entre eles. A Artdink está preparando um game para japonês ver. Mas os combates entre as escavadoras devem conquistar todo mundo. É aguardar e conferir.

Disponível no 1º semestre

SNOWBOARD SUPER X

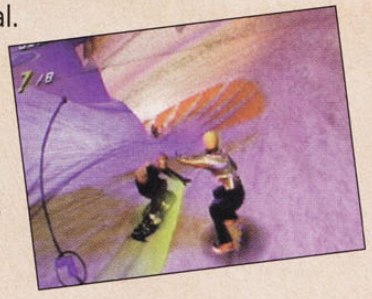
ELECTRONIC ARTS

Esporte

P.STATION 2

Outro título que apareceu no PlayStation Festival. Assinado pela Electronic Arts, **Snowboard SuperX**, causou boa impressão. Os gráficos e a jogabilidade são interessantes. Atletas do mundo todo competem entre si. Um lance bem bacana desse jogo é que os personagens falam sua língua de origem. A EA promete um jogo emocionante e mais radical do que os da vida real.

Disponível no 2º semestre



HRESWELG

GUST

Tiro

P.STATION 2

Falta vogal, mas **Hreswelg** é o nome do jogo com uma corrida de aviões mais que futurista. A princípio, o nome do game era Fly High, mas logo depois resolveram rebatizá-lo. Você vai pilotar um avião de combate que parece coisa de ficção científica. O melhor piloto do game leva o título de campeão do mundo. Rolam ainda algumas armas para distrair os adversários. Também dá pra voar livremente pelo cenário. Os Power Band, aviões que podem alcançar uma velocidade impressionante, prometem virar sensação.

Sem data prevista de lançamento

DEAD OR ALIVE 2

TECNO

Luta

P.STATION 2

Dead or Alive tem suas origens no Arcade e agora deve emplacar uma segunda versão para PlayStation. A Tecmo trabalhou exaustivamente para garantir movimentos perfeitos aos personagens. A versão apresentada no PlayStation Festival entusiasmou a galera. O primeiro **Dead or Alive** tinha gráficos excelentes. Os personagens, muito bem construídos, sequer pareciam ser feitos com vários polígonos. Parece que, nesta segunda versão, continuaremos a ter porrada para gente grande. Vale conferir.

Sem data prevista de lançamento

Pré-Estréia

RAYMAN 2
UBISOFT
Ação
P.STATION

Programadores chineses e franceses trabalham na nova versão de **Rayman** para PlayStation. O jogo é bem parecido com a primeira versão. Os amigos de Rayman são roubados e seqüestrados por piratas e o simpático personagem decide resolver a situação. Rayman liberta seus companheiros e coleta vaga-lumes que rendem bônus. São cerca de 30 estágios para vasculhar e os vaga-lumes estão muito bem escondidos.

Disponível em junho

RESCUE SHOT
NAMCO
Tiro
P.STATION

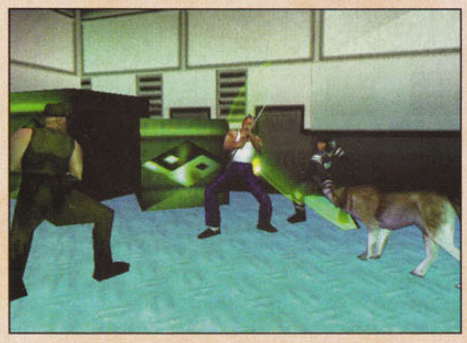
Personagens esquisitos e gráficos em 3D muito coloridos podem fazer de **Rescue Shot** um grande sucesso entre os jogadores mais jovens. Em um ambiente exótico, o cão Bow caminha sem destino, enquanto você se esforça para mantê-lo longe de arranhões. Tomar conta de Bow é a sua missão, e você não deve economizar balas para isso. Em algumas situações você atira no próprio Bow para protegê-lo para evitar que ele seja atacado. As músicas e os efeitos sonoros combinam com a maluquice que é o jogo.

Já disponível

SABOTEUR
TIGON/EIDOS
Ação
P.STATION

A Eidos, que assina os games da Lara Croft, está por trás de **Saboteur**. Um ninja chamado Shin precisa resgatar sua irmã das garras de uma corporação chamada de Cyber Gen Co. O cara conta com a ajuda de seu melhor amigo, o cãozinho Shiro. O Japão atual é o cenário e Shin é cheio de habilidades: luta, nada, caminha, usa armas e pratica alpinismo.

Sem data prevista de lançamento



SPIDERMAN
ACTIVISION
Ação
P.STATION

Peter Parker, o bom e velho Homem-Aranha, está de volta. E com uma namorada que é um osso duro de roer. Flexibilidade, destreza e agilidade devem ser algumas das características do herói. Outro ponto forte do jogo é o humor. Peter Park é um herói bem-humorado e a NeverSoft deve explorar isso. A NeverSoft Entertainment está se esforçando para construir um Homem-Aranha convincente. A DC Comics, dona da licença de SpiderMan, não suportaria um fracasso como o de **Superman**.

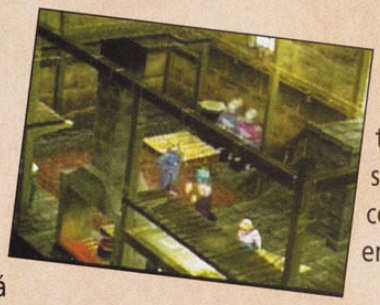
Disponível em junho

BREATH OF FIRE IV

CAPCOM

RPG

P.STATION



Após séculos de guerras, dois continentes separados por um oceano vivem um momento de paz. Mas a rainha de Windia, Elena, desaparece durante uma missão humanitária no território vizinho. Para evitar novos confrontos, Nina, a irmã da rainha, decide que procurará pela irmã sozinha. No caminho, ela encontra Ryu, um jovem desconhecido que carrega o Dragon Eye. Acredita-se que o Dragon Eye tem poder suficiente para destruir o mundo, mas Ryu não parece ter interesse nisso. O sistema de batalha dessa versão foge à tradição da série, sendo mais parecido com o que você viu em **Chrono Trigger**.

Disponível em abril

THE WORLD IS NOT ENOUGH

ELECTRONIC ARTS

Ação

P.STATION 2

P.STATION

A Electronic Arts fechou um acordo com a MGM e promete fazer o drive dos consoles rodar outros jogos de 007, além deste **The World is not Enough**. Aqui, Bond cumpre suas missões usando armas poderosas e tirando uma casquinha de gatas deslumbrantes. Resta torcer para que este novo Bond seja melhor que o anterior, **Tomorrow Never Dies**, uma grande decepção.

Disponível no 2º semestre

WACKY RACERS

INFOGRAMES

Corrida

P.STATION

Fãs de Penelope Charmosa, Dick Vigarista e Muttley, preparem-se! Os personagens de Corrida Maluca vão acelerar seus carros e aprontar pra valer em **Wacky Racers**, jogo no estilo de **Super Mario Kart** que terá pelo menos 5 modos de jogo: Arcade, Championship, Time Trial, Endurance e Versus. Um time de personagens secretos incrementa o game.

Disponível no 2º semestre

TEST DRIVE CYCLES

INFOGRAMES

Corrida

P.STATION

Chuva, neve, pistas escorregadias e tráfico pesado são alguns dos ingredientes que vão dar emoção a **Test Driver Cycles**, corrida sobre motos que a Infogrames está preparando. O tradicional Championship mode também rola. Quem ganhar premiação em dinheiro poderá usá-la para melhorar a performance de sua moto. A Harley Davidson, grande mito das duas rodas, também estará nas pistas. Só isso já deve atrair uma enorme legião de fanáticos pela marca.

Disponível no 2º semestre

Lançamentos

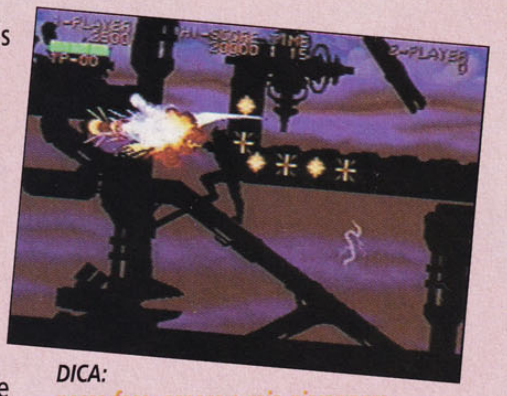
STRIDER 1&2

Por Chris Combo

Aproveitando o máximo seu acervo, a Capcom preparou mais um título para o PlayStation. Desta vez, num esquema meio parecido com o das coletâneas Capcom Generation, reuniu um sucesso do Arcade em duas versões. A primeira havia feito carreira também no Mega Drive. A segunda, mais recente, só chega agora aos consoles caseiros. Jogabilidade e gráficos, apesar de já velhinhos, continuam a ser as principais virtudes do game. O roteiro de **Strider** não é game dos mais originais. O personagem principal precisa livrar o mundo dos domínios de um ditador malvadão. **Strider 2** segue a mesma linha e consegue ser duas vezes melhor que a primeira versão. O jogo continuará em 2D, mas os backgrounds serão tridimensionais. Boosts coletáveis dão mais energia para a espada de Strider. Além disso, você pode executar o Brutal Slash, um movimento que acontece no ar. Alguns elementos, que fizeram do primeiro **Strider** um clássico, permanecem, como as mudanças de gravidade. A galera que curtiu a primeira versão do game, seguramente ainda vai encontrar motivos para se divertir com mais este pacotão da Capcom.

Strider 1

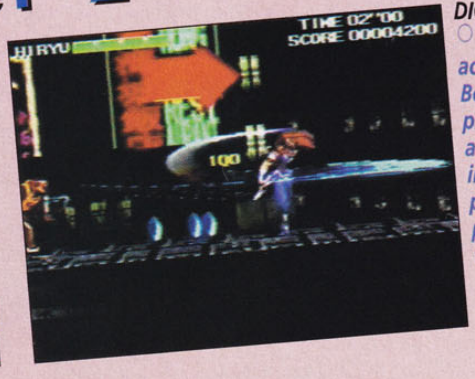
DICA: não dê folga para esse inimigo, acerte-o sem parar. Quando ele for derrotado, fique em baixo da plataforma em que ele estava inicialmente



DICA: nessa fase, espere o raio piscar para poder localizar os inimigos na tela

Strider 2

DICA: complete as três primeiras missões para abrir as outras duas restantes



DICA: aperte o ○ para acionar o Boost. Não se preocupe em acertar o inimigo de perto, os projéteis são teleguiados

STRIDER 2

9.3

Ação
Capcom

CONTROLE	7
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

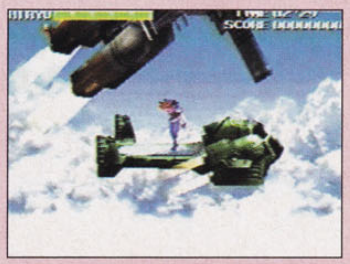
Memory Card
1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Gráficos com boa variação 2D e 3D	Os controles não ajudam muito nos pulos

DICA: pegue este item para aumentar o alcance da espada. Se levar um hit, você perderá esse power-up

DICA: o ponto fraco desse chefe não é o monstro, e sim o cavaleiro que fica rodando em volta. Acerte-o

DICA: acabando o jogo é possível jogar com Strider Hien



DICA: como em Strider 1, pegue essa pequena aeronave para seguir adiante na fase

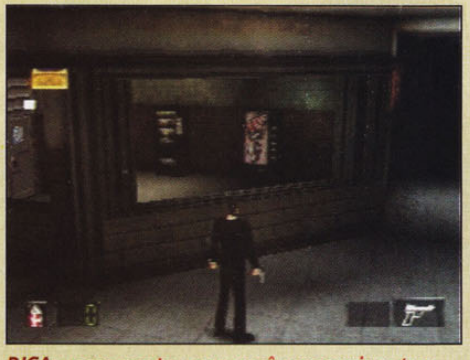
DICA: fique esperto para destruir as bombas lançadas pelo inimigo. Aperte R1 no final da fase para recarregar a barra de tiros, que fica do lado direto

DICA: aqui você deve atirar em todas as caixas, pois algumas explodem e surgem na tela itens importantes

DICA: na parte das caixas, para atingir o ponto mais alto do cenário, faça a escalada ao lado da empilhadeira utilizando o direcional ↑

DICA: para matar inimigos de longe sem problemas, aperte △ para aparecer em primeira pessoa. Mire na cabeça

DICA: na primeira fase, destrua todas as câmeras no alto da tela para não acionar o alarme



DICA: nesse ponto, para você conseguir entrar na sala, atire no vidro para quebrá-lo e aperte para ↑ para pular

Por Baby Betinho

Bruce Willis se separou da gatíssima Demi Moore, mas nem por isso você vai deixar de querer estar no lugar dele, ou melhor, no do duro de matar John McClane. A história já é manjada: você precisa se livrar de terroristas estrangeiros que adoram se dar mal nas mãos de McClane. As 25 fases do jogo estão bem diversificadas, pois rola muita ação - o primeiro **Die Hard** era só tiro. Pra acabar com os caras que querem sacanear você, há 12 tipos de armas. Os gráficos estão bem definidos e há grande variedade de ambientes. Em relação ao controle, o jogo fica devendo. Nas fases de ação, a movimentação é ruim e você acaba parado pelos cantos. Nada bom, já que os momentos de ação poderiam ser o diferencial do jogo. E, para provar que Bruce Wilis é mesmo durão, há uma fase em que ele sai dirigindo no meio de uma explosão. Destruir alguns carros também faz parte do currículo do cara. Por essas e outras, Bruce tem o reconhecimento de marmanjos e a admiração das gatas. A Marjô e a Chris, por exemplo, vivem suspirando por ele.

DIE HARD TRILOGY 2

8.3

Ação

Fox Interactive

CONTROLE	7
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	8

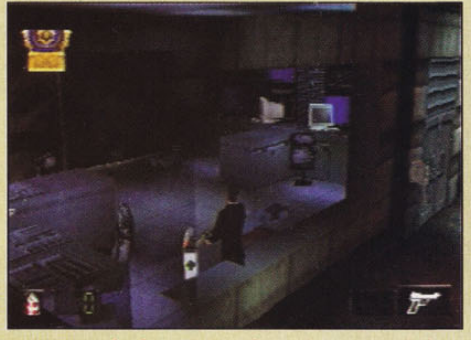
Continue

1 Jogador

Ponto Forte	Ponto Fraco
Grande diversidade de ambientes	Movimentação nas fases de ação

DICA: durante as fases de tiro, destrua as caixas e os barris com fogo para pegar alguns itens e criar uma explosão na tela; com isso você mata os inimigos dessa área

DICA: na fase do carro, você precisa destruir três carros para passar de fase. Acerte-os com seu próprio carro, não esqueça de pegar os relógios e o nitro pelo caminho para ganhar um tempo a mais



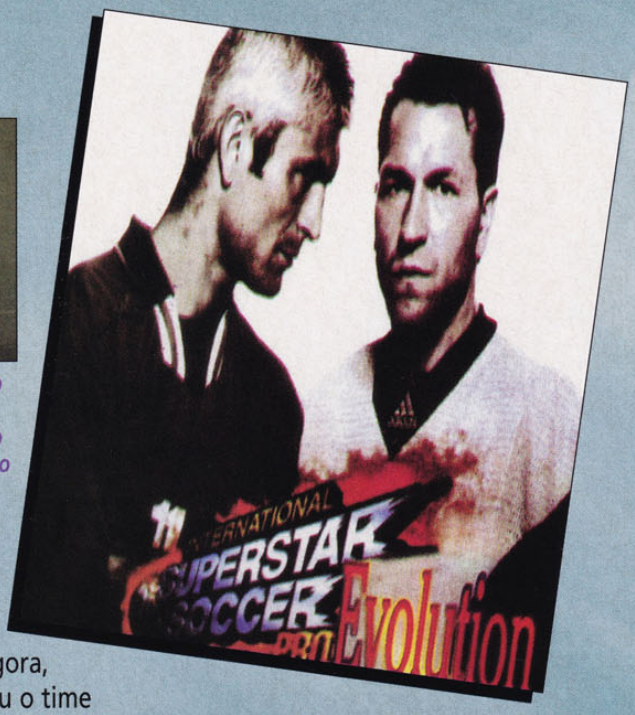
DICA: na sala do computador, acione os switches vermelhos na frente dos computadores para liberar o acesso ao andar de baixo

Lançamentos

Por Chris Combo

O titular da praia futebolística abriu mão desta matéria sobre **International SuperStar Soccer Pro Evolution** e, como o game estava pipocando pra cá e pra lá, eu resolvi mandar pra gol. Foi aí que eu descobri por quê o Lord não se interessou por este lançamento da Konami. Se você ainda não jogou a **Final Version**, até que dá para encarar este futibinha. Os gráficos são bons, há muitas situações reais de jogo, os times estão fiéis às seleções da Copa do Mundo de 98. Na verdade, o game é apenas a tradução para o inglês de **Winning Eleven 4**, que saiu no final do ano no Japão. Agora, quem botou o time em campo para jogar **Winning Eleven 3 Final Version** – que saiu apenas em versão japonesa – vai sentir muito a diferença. O principal problema é a jogabilidade. Parece que o freio de mão veio puxado. As respostas dos controles são muito lentas, os bonecos dos jogadores, apesar de maiores, demoram uma vida para virar o corpo e driblar. Nada que lembre um bom futebol de... garotas!

DICA: para ganhar as disputas pelo alto em tiros de meta ou cruzamentos, procure no momento em que tocar a bola, deixar o botão de chute ou passe apertado

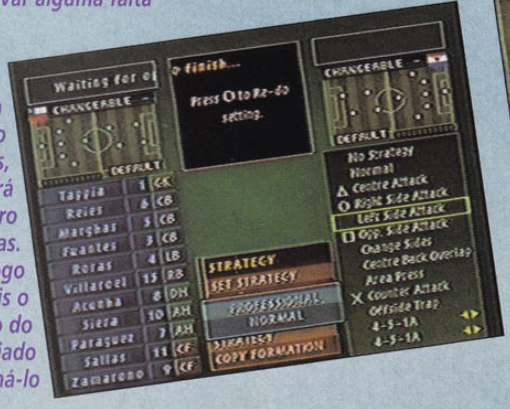


DICA: para ter mais chances nas cobranças de faltas ou escanteios, procure escolher um jogador com grande potência nos chutes para executar essas funções

DICA: com a bola dominada e seu marcador próximo, procure usar o direcional para os lados, sem apertar o botão de corrida, para dificultar a marcação ou cavar alguma falta

DICA: Vá até a linha de fundo e dê um leve toque no ○. Com a bola no alto, use o direcional para colocar o jogador que está dentro da área na frente dos jogadores da defesa e cabecear livre com o □

DICA: nas cobranças de falta, se for passar a bola, vire o jogador para o lado desejado para ter certeza de que a bola vai para onde você quer



DICA: nessa tela de opção das estratégias, você poderá escolher quatro tipos de táticas. Durante o jogo aperte L2 mais o botão do esquema desejado para acioná-lo

DICA: durante a partida, procure ficar com o botão R1 pressionado para antecipar-se aos passes adversários

ISS PRO EVOLUTION

6.8

Konami
Futebol

CONTROLE	6
DIVERSÃO	7
GRÁFICO	7
SOM	7

Memory Card - 4 Jogadores

Ponto Forte	Ponto Fraco
Bonecos estão maiores nesta versão	Lentidão na movimentação dos jogadores

Saga Frontier 2

Marcelo Kamikaze

Gustav XIII é abandonado ainda criança porque seu pai não vê nele nenhum sinal de anima – poder que, entre outras coisas, faz com que as plantas cresçam e as pessoas soltem fogos mágicos. Você terá em suas mãos o destino de Gustav e decidirá quais passos ele deve tomar. **Saga Frontier** é um RPG um tanto injustiçado. Não se trata de um **Final Fantasy**, é certo. Mas o jogo não é ruim. Usado pela Square como laboratório de testes, muitas coisas deste game são reaproveitadas em outros títulos da softhouse. Por exemplo, os gráficos. Eles têm excelente e qualidade acabam servindo de base para outros jogos. Aliás, são os gráficos, coloridos e parecidos com desenhos, o ponto forte do jogo. De resto, não se pode negar que o grande número de batalhas torna o game chato. A trilha-sonora, melódica e épica, não difere significativamente da de outros RPGs. A jogabilidade é boa e ágil. Os fãs de RPG não têm do que reclamar.

DICA: vá até o ferreiro e compre algumas armas e acessórios; algumas armas têm limite de uso

DICA: quanto mais batalhas você fizer, mais o seu personagem terá chances de bloquear o ataque

DICA: salve o jogo logo no início para não se arrepender depois da escolha que será feita

DICA: quando os inimigos forem mais difíceis, procure lutar em time

DICA: quando ganhar um ataque novo, use e abuse dele para não ficar apanhando à toa

DICA: contra esse inimigo, use a habilidade que reduz a defesa do adversário e, em seguida, mande um Double Slash

DICA: apertando △, você salva o jogo em qualquer lugar, mas tenha cuidado. Se der Reset, o seu save game já era

DICA: dependendo da passagem que você escolher, Gustave terá outro tipo de ensinamento

Detonado

fear effect

Por Lord Mathias

Medo, tensão, gatas sensuais e ambiente sombrio. Tudo isso está presente em **Fear Effect**, que já chega com ares de série de sucesso. A inspiração do game é óbvia. Clima de **Resident Evil**, com tempero de **Tomb Raider**. O que não falta neste novo lançamento da Eidos são motivos para deixar você ligadissíssimo em seu PlayStation. Três mercenários tentam encontrar a filha desaparecida de um magnata chinês. Uma das mercenárias, Hana, é a personagem principal do jogo e deve mexer com os hormônios da galera. Bem, mas isso não é, nem de longe, o mais importante de **Fear Effect**. O jogo é pura ação, sem aquela enrolação de pulo pra cá, salto pra lá. Os quebra-cabeças não são impossíveis, mas exigirão bastante raciocínio. Os personagens têm traços quadrados – se você jogou **Flashback**, para Mega Drive, sabe do que estou falando. Outro lance bacana é que se cair em uma armadilha jogando com um personagem, você pode continuar jogando com outro sem que o game perca o sentido. Aliás, o jogo inteiro lembra o modo Zapling de **RE**. Lá pelas tantas, você saca que rola um desconforto entre Hana e Glas, o que é determinante para o jogo, pois um dos dois morrerá, ou seja, há dois finais possíveis para **Fear Effect**. Mistério, horror, cenários impressionantes de uma China não muito antiga, personagens que sentem prazer em matar e um clima meio Blade Ranner dão a atmosfera do jogo. Além disso, rolam muitas CGs, que fazem o jogo parecer sujo no início, mas logo viram o ponto alto do game. Curta a resolução de todos os quebra-cabeças e os dois finais de **FE** neste superdetonado.

COMANDOS

- △ ação/confirmar armas e itens
- □ seleção de itens para esquerda
- ○ seleção de itens para direita
- X atirar/seleção para quebra-cabeças
- L1 giro rápido de 180°
- L2 rolar
- R1 correr
- R2 abaixar/andar devagar

Quando passar por um Save Point o celular irá tocar. Use o telefone para salvar o jogo e acione esse painel para seguir em frente

Olhe através do vidro e use a arma quando a mira aparecer

Acione essa alavanca e siga para o fundo da sala

Use a Gate Key nesse portão para abri-lo. Ao eliminar os guardas logo à frente, não esqueça de pegar o Red Keycard

Espere a eletricidade parar pela segunda vez no primeiro quadrado e siga em frente conforme a eletricidade for parando nos outros

Pegue o Wire Cutter nesse painel e siga em frente

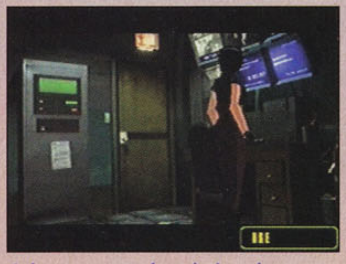
Pegue o Fuse na estante e saia da sala

Use o Red Keycard no painel para liberar a porta

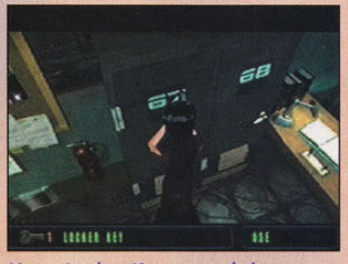
Use o Red Keycard de novo para voltar à sala onde acionou os monitores

Use o Blue Keycard aqui para liberar a porta

Suba pela escada e siga para a laje

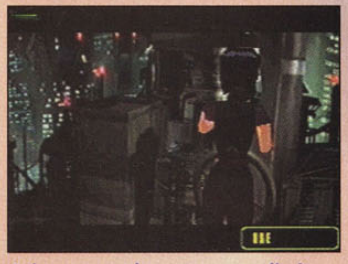


Ative os controles abaixo dos monitores para acioná-los

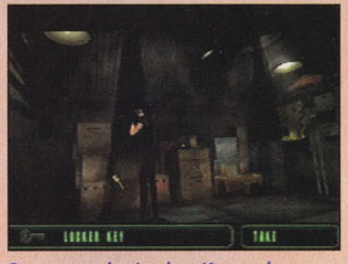


Use a Locker Key para abrir o armário e pegar alguns itens

Após a animação, é hora de detonar os caras. Tome cuidado para não acertar o figura que está com a bomba



Acione essa alavanca para eliminar o guarda do outro lado da sala

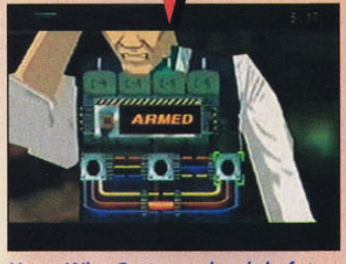


Pegue aqui a Locker Key e desça pela rampa

Siga por aqui e acione o painel para descer o elevador

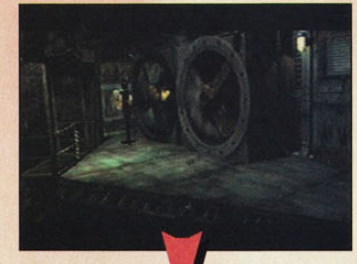
Desça por essa escada, do outro lado da laje

Use o Fuse nesse painel para acionar a energia



Use a Wire Cutter no local da foto e corte os fios nesta ordem:
Laranja - vermelho, amarelo
Roxo - vermelho, azul
Verde - azul, amarelo

Pegue a Gate Key que o guarda deixou e siga em frente



Detonado

fear effect

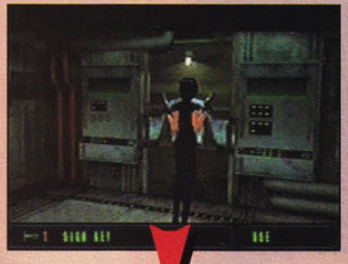
Após a animação, volte aqui para pegar alguns itens

Passe correndo na frente dele para forçá-lo a investir contra você e siga direto atrás dele. Atire sem parar com o que você tiver de melhor

Use o Explosive na porta e corra para o lado oposto para não ir junto pelos ares

Pegue a Sign Key e siga para o painel na parede da sala à esquerda

Volte e desça pela escada bem nesse buraco



Use a Sign Key no painel e coloque os símbolos chineses como na foto. Lembre-se que para mudá-los você deve colocar para ↓ ou ↑ e apertar X para confirmar

Chefe 1

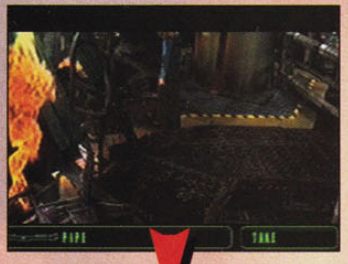
No começo, acione de novo o painel e, depois da animação, corra para a escada e suba

Após a explosão, vá até a beirada e use o botão de ação para ver a animação

Fique na posição da foto nessa escada até os tiros cessarem. Aí, seja rápido ao seguir para o outro lado da laje e desça a escada

Corra para as costas do soldado e use a Knife (faca) para acabar com ele. Pegue a arma e siga em frente

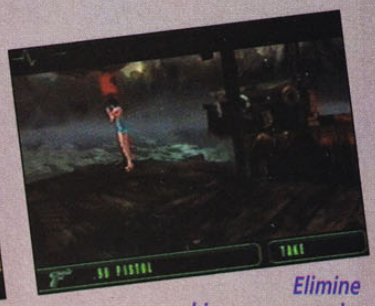
Seja rápido e corra quando os canos esfriarem. Acione o registro e siga para o outro lado do mesmo jeito



Pegue aqui o Pipe e use-o no mesmo local. Depois é só recuar um pouco. Ao aparecer a mira, atire

Chefe 2

Fique na posição da primeira foto desta seqüência e atire quando a mira aparecer. Faça o mesmo do outro lado (foto 2)



Elimine os zumbis e pegue aqui a Pistol. Não gaste munição nos outros zumbis, apenas corra deles, pois você vai precisar de balas para seguir em frente

Elimine os guardas dessa área e pegue a Assault Rifle

Aqui, na cabana, é o lugar de detonar todos os zumbis até que a animação apareça

Desça por aqui para enfrentar o chefe 3 do jogo

Espere as chamas baixarem e passe com cuidado por elas até chegar ao fim do caminho

Chefe 3

Espere o helicóptero parar de atirar, corra para pegar as munições e volte para a posição da foto. Enquanto a mira aparecer, atire sem parar

Vá até essa cabana, elimine os zumbis e pegue a Po Mon Key. Não gaste munição nos outros zumbis, apenas corra deles. Você precisará de balas para seguir em frente

Agora corra em direção à tela e, quando aparecer a mensagem "USE", aperte o botão de ação

Use a Po Mon Key nessa cabana

Seja rápido, elimine os dois soldados e siga em frente

Vá até o final e siga pelo caminho da primeira foto da seqüência. Depois da animação, use o Wet Tonel

Elimine o guarda, pegue a Assault Rifle e salve o jogo

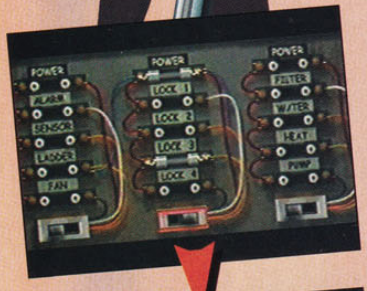
Chefe 4

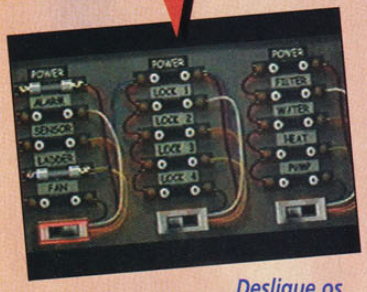
Quando ele aparecer, atire por uns dois segundos e role rapidamente para o lado direito. Quando ele se esconder, volte e repita a operação

Pegue aqui o Ladder Access Card e vá para o painel em frente à porta do vagão. Use o Ladder Access Card nesse painel

Detonado

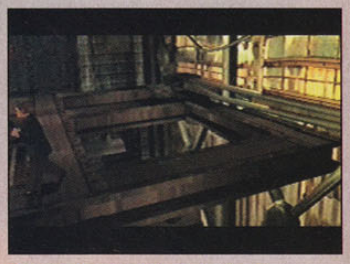
fear effect





Desligue os interruptores, mova um fusível para o POWER, outro para o LOCK 3 na segunda coluna e ligue o interruptor para destravar a escada. Depois da animação, desligue o interruptor, mova um fusível para o POWER, outro para o LADDER na primeira coluna e ligue o interruptor para descer a escada

Detone todos os caras que aparecerem aqui e não fique perto das beiradas para não ser derrubado



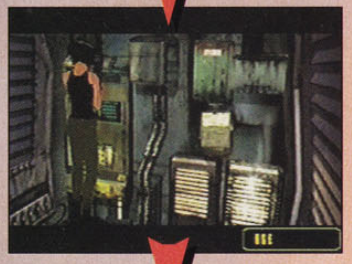
Siga pelo caminho que você visualizar melhor quando estiver longe das beiradas. Depois, siga pelo caminho da foto

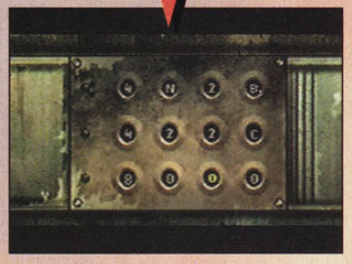
Elimine todos os zumbis que encontrar pela frente até começar a animação

Detone o soldado aqui para pegar a Assault Rifle e desça

Volte para essa cabana, elimine os zumbis e pegue a Xi Mon Key

Volte para o trem e siga a trilha por cima até essa cabana. Use a Xi Mon Key, elimine os caras que estão na cabana e pegue a Train Key





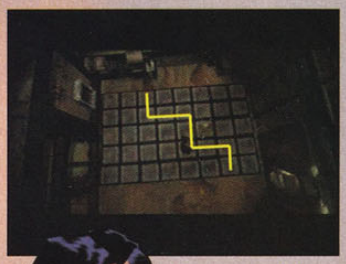
Use a Train Key aqui, acione o painel e entre com o código na ordem abaixo, da esquerda para a direita:
4 N 2 D
4 2 2 C
8 0 0 0

Após a animação, seja rápido e corra em direção à tela até a animação voltar

Detone os soldados, suba por aqui e vá em frente

Desça a bala nos soldados e, depois de finalizar, pegue a Truck Key e use-a no caminhão

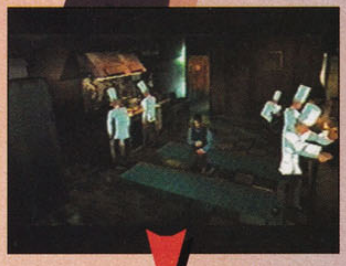
Pegue o Cooking Oil e aperte o botão de ação nessa cumbuca. Após a animação, seja rápido. Use o Cooking Oil no centro da sala, entre no chão – não nos ralos – faça com que o soldado pise no óleo



Faça o caminho marcado para não cair do telhado e alcançar a porta

Acione a porta e siga em frente rolando até subir essa escada

Detone só o soldado que está tomando conta da porta por onde você terá de seguir



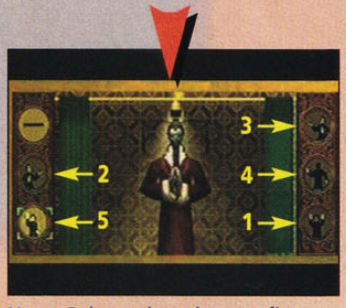
Ande abaixado até o início do tapete azul. Quando os cozinheiros estiverem de costas, ande (abaixado) até o meio, espere eles ficarem de costas outra vez e prossiga. Faça o mesmo até o fim da cozinha e acione esse painel

Após detonar todos os guardas, siga por essa porta e acione as roupas para se trocar

Depois da animação, role até trocar de tela, pois você estará com pouca munição e ficará em desvantagem

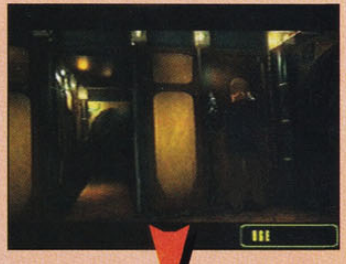
Elimine os caras que aparecerem e pegue a Mach. Pistol. Guarde todas as armas e acione essa porta

Você poderá andar pelos corredores sem problemas com o disfarce. Mas o negócio é detonar todos os soldados que estiverem no corredor



Use a Coin aqui e acione as figuras na ordem, como mostra a foto

Um dos soldados vai deixar a Shotgun no chão para você



Pegue a Coin nessa sala

Siga por essa porta e pegue a Elevator Key

Use a Elevator Key no elevador

Detonado

fear effect

Na sala em frente ao elevador você encontra a Wrench

Corra e role novamente. Fuja dos soldados até a escada, pois você estará sem muita munição. Abaixado, use o Smak Jack para detonar o cara, pegue a arma e volte para eliminar os outros

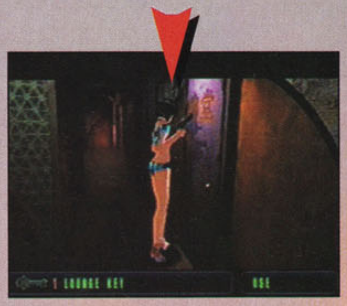
Chegue perto dos canos (mesmo que você seja atingido), use rapidamente a Wrench e pegue a Madan Room Key

Acabe com todos os soldados que estiverem nos corredores e pegue as armas e munições

Volte ao andar superior e use a Madan Room Key nessa porta

Elimine o soldado que está à direita no final do corredor e pegue a Lounge Key. Use a Lounge Key na porta logo em frente

Equipe-se com as Mach. Pistol e entre por essa porta



Pegue a Lounge Key nessa sala e use-a nessa porta

Chefe 5

Fique longe de onde aparece o círculo vermelho e, quando ele sair debaixo da cama, corra em sua direção e atire. Repita a operação até o fim

Elimine os soldados e acione a fonte

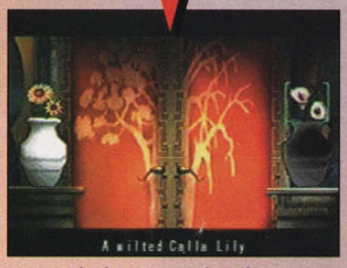
Na volta, detone os soldados e pegue a Office Key

Use a Office Key nessa porta

Ao ter Hana sob controle, entre na sala logo em frente e pegue o White Vase

Siga por esse elevador

Na sala em frente à de Madan Mon você encontra o Black Vase



Use o Black Vase aqui. Coloque para ↓ e selecione as flores conforme a foto para liberar a porta de Madan Mon

Corra dos monstros e role até a escada para não gastar munição, pois você vai precisar dela

Volte à sala onde trocou de roupa, pegue a Meat Locker Key, troque de roupa outra vez e use a Meat Locker Key no local da foto

Pegue a Assault Rifle, siga para o outro lado do freezer e entre por essa porta

Chefe 6

Detone os monstros e pegue o Paper Madan Chen. Aproxime-se de Madan Chen e use o Paper Madan Chen. Ao baixar o campo de força, use a Assault Rifle para acertá-la. Repita a operação

Espere a pedra aparecer e siga por ela para o lado esquerdo. Aguarde, volte para o lado direito e ande devagar no local que a foto indica

Detone os monstros e pegue o Paper Gate

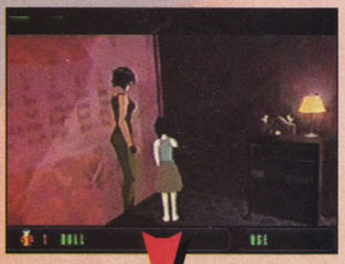
Use o Paper Gate e os outros itens de papel na fogueira

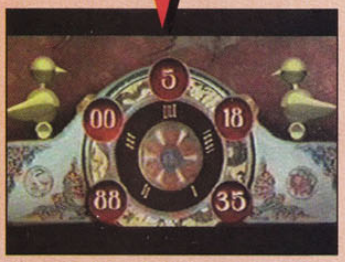
Corra dos monstros e role para não gastar munição, pois você vai precisar dela mais à frente

Siga por aqui (perto de onde você pegou o Paper Gate) e pegue o Paper Assault Rifle

Acione Madan Chen para obter a Doll

Siga por aqui para encontrar a filha de Madan Chen





Use a Doll aqui. Após a animação acione o cofre ao lado da pequena Hana e siga com as combinações acionando o botão X:
-IIIII depois I no número 5
-II depois IIIII no número 18
-I depois IIIII no número 35
-IIII (dê uma volta completa no sentido horário), depois IIII, depois III, depois II no número 88

Volte e acione Madan Chen de novo para receber a Tree Branch

Detonado

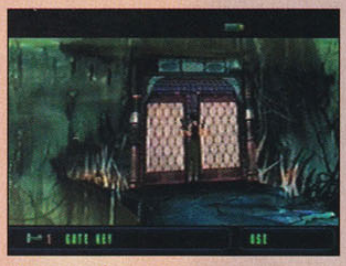
fear effect

Use a Tree Branch na fogueira e aproveite para usar os outros itens de papel

Siga por aqui, pegue a Paper Gate Key e use-a na fogueira

Acenda as três tochas apagadas usando a Tree Branch

Vá para a primeira cabana (voltando da fogueira) e pegue a Gate Key



Use-a aqui

Pegue no final do corredor a Mon Key e volte

Use os itens de papel, como a Paper Mach. Pistol, nessa tocha

Use a Mon Key nessa porta

Acione todos os dragões que encontrar pelo caminho

Desça pelas raízes

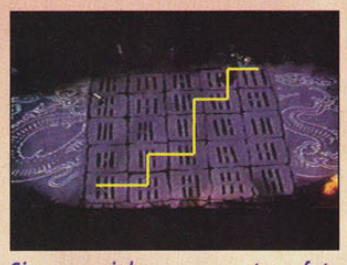
Acione os dragões, pegue a Sun Key e volte

Use a Sun Key na porta, detone os monstros que encontrar, pegue os itens e acione o dragão

Volte onde você pegou a Sun Key e suba pelas raízes ao fundo

Acione o dragão e desça pelas raízes

Acione o espelho para ver a combinação de imagens



Siga o caminho como mostra a foto

Pegue a Stone Sword e volte. Use as Mach. Pistol para eliminar os monstros na volta

Volte ao início e use a Stone Sword no dragão

Chefe 7

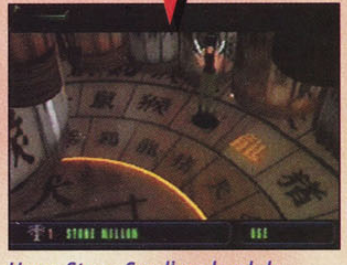
Com a Assault Rifle, comece atirando. Quando ele afundar, ande pelas pedras sempre de olho no local por onde ele vai passar. Ao parar, atire de novo. Repita a operação até o terminar o serviço

Siga em frente com Hana para pegar a Crank

Siga para o poço perto da fogueira e use a Crank para pegar o Stone Eye

Aqui fique apenas rolando até começar a animação

Acione com o botão X os itens correspondentes, conforme a foto



Use o Stone Scroll no local da primeira foto da seqüência; o Stone Eye no local da segunda foto; e o Stone Willow no da terceira

Final 1

Selecione Hana para começar o primeiro final

Fique nessa posição para não ser atingido pelos raios e detone os monstros. Pegue o Paper Money e queime-o nas chamas. Repita a operação

Hana salva Wee Ming, que quebra a profecia e derrota Yim Lau Wong. Depois deixa o local com a sensação de haver cumprido seu dever

Final 2

Selecione Glas para iniciar o final 2

Use as Mach. Pistol para eliminar os monstros. Depois, use a Assault Rifle para detonar Wee Ming. Use as chamas para queimar os itens e repita a operação

Glas finalmente consegue acabar com Wee Ming e vai embora com o símbolo de Madan Chen

Detonado

GRANDIA

Por Marcelo Kamikaze

Antigo sucesso do Sega Saturn, onde fez a fama, **Grandia** evoluiu ainda mais em sua chegada ao PlayStation. Se no Saturn foi um dos principais RPGs da história – bem curta, por sinal – do console, no PlayStation também promete figurar na galeria dos mais jogados. Isso porque a Gamearts soube tirar proveito do sistema de vídeo superior do console da Sony e arrepiou com a introdução de cenas de cinema de primeiríssima qualidade. Os gráficos de **Grandia**, que já eram bons antes de a série Final Fantasy fazer história nos 32 bits, ainda dão conta do recado. O enredo trata de um mundo dividido por humanos, os Icarians, e uma raça de bestas, as feras, que resolveram seus conflitos construindo um muro para separá-los definitivamente. Bem, nem tanto, pois as bestas, tomadas pelo fanatismo religioso e dirigidas por uma mílicia, planejam entrar em guerra com os Icarians. É aí que você entra na história: no papel do jovem Justin, você tem de descobrir e evitar a conspiração das bestas e proteger seu estado e suas conquistas, principalmente as tecnológicas. Tudo isso rola num clima de muito bom humor, com sacadas simples, porém muito divertidas. **Grandia** vai fazer você ficar muito tempo na frente do videogame, mas dá bons motivos para isso.

IMPORTANTE

Durante o jogo, a seta amarela que fica dentro da bússola (no canto superior direito da tela) indica a direção que você deve seguir. Use-a sempre, para saber o caminho a tomar. Nas cidades, porém, ela fica rodando e não serve para nada. Às vezes, você encontrará pequenos círculos azuis no chão. São pontos de visão, de onde você pode orientar-se. Aperte X sobre eles para usá-los.

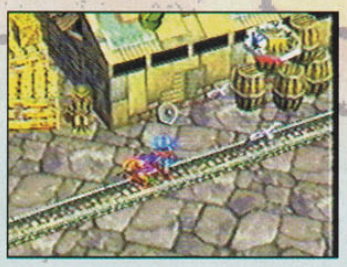
Para salvar o game, use as pequenas pirâmides coloridas espalhadas pelo jogo. Sempre que você estiver com pouca energia ou magia, volte para elas e use-as para se recuperar (opção "recover").

Parm

Sempre que chegar a algum lugar novo (ou algum lugar pelo qual já passou, mas está voltando mais tarde no jogo), fale com todo mundo o máximo que puder usando o botão X

No começo do jogo, fale com Gantz (o garoto do meio) apertando X

Desça a escadinha ao lado da ponte e pegue o item brilhando embaixo da outra ponte



Vá ao porto da cidade (ao norte) e pegue esse escudo

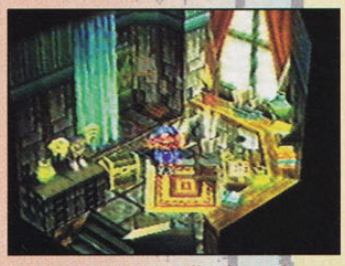
Depois, volte e fale com Gantz duas vezes. Vá na direção oeste para falar com Tentz e escolha a segunda opção. Em seguida, pegue a chave perto da água (botão X)

Vá para a casa de Gantz e abra o baú no canto

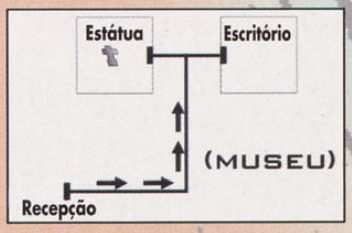
Volte para a ponte de Gantz e passe por ela

Fale com Lilly 2 vezes. Escolha a terceira opção

No jantar, use o ícone da mãozinha para conversar com as pessoas. Sempre fale tudo o que for possível com todos que estiverem comendo e depois escolha o próprio Justin

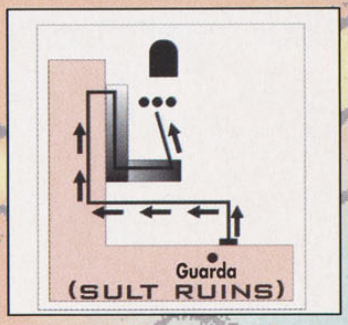


Pegue os itens espalhados pelo quarto. Vá para o museu da cidade e entre na sala da esquerda. Depois de conversar, examine a estátua e vá para a sala da direita. Conversando de novo, escolha a segunda opção



Saia da cidade e, no mapa, vá para a estradinha. Lá, siga o caminho até o outro lado e, quando o mapa aparecer de novo, entre em Sult Ruins

Sult Ruins



Para entrar, fale com o guarda no portão. Desça as rampas

Converse com as 3 mulheres e escolha a terceira opção. Entre nessa caverna. Depois de espionar Mullen dando as ordens aos soldados, siga o caminho. Quando chegar a uma divisão, vá para leste. Passe pelas 3 bruxas e por 2 grupos de soldados que estão indo para o sul. Vá para o leste, norte e use o Save Point. Vá para o norte

Sempre que aparecer um ícone de ação como esse (exclamação amarela), examine-o. Aqui, passe pela ponte que vai se formar

No final da segunda parte, examine a estátua da parede

Pegue o caminho da direita e aperte esse botão. Entre na próxima sala

Aperte esse botão 2 vezes para prosseguir

Examine a pedra brilhante

Fuja e enfrente o primeiro chefe do jogo: Rockbird. Para vencê-lo, use sempre ataques Critical para evitar que ele o ataque

Na conversa com Mullen, escolha a segunda opção, depois a terceira e novamente a terceira

Parm

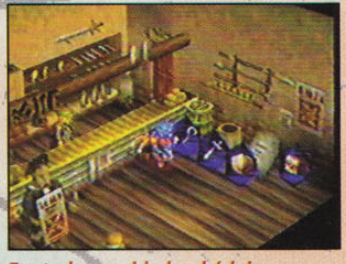
Volte para casa e fale com Lilly. Escolha a segunda opção

Vá para o Porto de novo e fale com esse marinheiro

Vá até o Café (onde você encontrou a chave de Trentz) e fale com a mulher

Volte mais uma vez ao Porto. Dessa vez, fale com o homem com o chapéu azul

À noite, retorne ao Café. Fale com todos lá dentro e, na saída, pegue a carteira de Java. Volte para casa



Em todas as cidades, há lojas para você equipar melhor seus personagens. Essa da foto é um exemplo. Use os ícones azuis para comprar itens. Para comprar magias, é preciso ter um Mana Egg (estão espalhados pelo jogo)

Detonado

GRANDIA

Depois de se equipar na loja da cidade, vá à estação de trem e fale com o homem. Entre no trem usando a escadinha

Contra o chefe Orc King, mate os dois Orcs mais claros com combos. Quando ficar só o Orc King, use os especiais para vencê-lo

Leck Mines

Siga na direção oeste, pegue o caminho até a casa de Java

Saindo da casa de Java, continue para oeste e fale com ele. Escolha a segunda opção. Na primeira parte das minas, siga os trilhos da esquerda. Na segunda parte, siga os trilhos da direita e caia da ponte para pegar um machado

Para voltar, suba pela corda da esquerda e continue seguindo os trilhos. Quando eles acabarem continue nos mais próximos até chegar ao Save Point

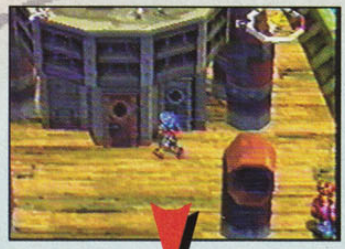
Parm

Quando Sue fugir, volte para casa

De manhãzinha, vá ao porto e fale com o guarda. Escolha a segunda opção

Vá até a entrada do navio falar com o marinheiro

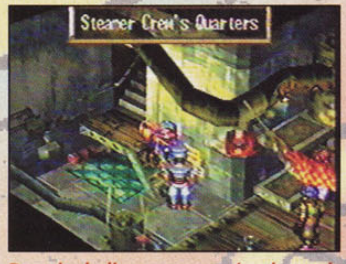
The Steamer



No navio, entre na porta da direita. Nessa parte, a primeira classe está para a esquerda e a segunda classe para a direita. Vá para a segunda classe

Volte ao convés, fale com Sue duas vezes e com o capitão outras duas vezes. Escolha a segunda opção

Suba ao convés, fale com o cara de rosa (saia da porta e siga em frente). Para limpar o chão, use o botão X para fazer a barra "Power" subir, mas solte o botão antes de chegar ao máximo. Pressione de novo para não deixar baixar muito. Mantenha sempre a barra em um nível bem alto



Depois de limpar o convés, desça de novo aos alojamentos e fale com esse cara para dormir

Volte ao convés e repita o minigame

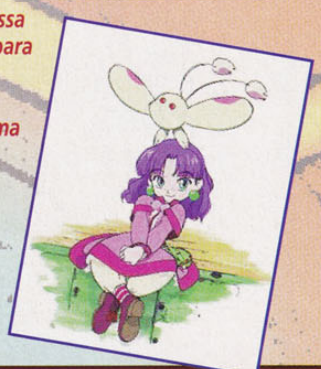
No outro dia, suba e vá para sudeste encontrar Feena

Converse com Feena o quanto quiser

Entre na cabine do capitão, converse com ele e saia de novo

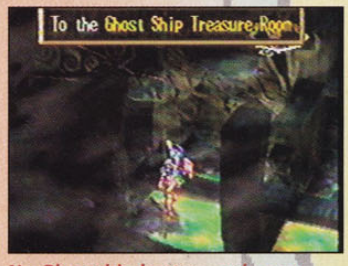
Fale com Feena e escolha a terceira opção

Suba essa corda para ir ao navio-fantasma



Ghost Ship

No navio-fantasma, siga sempre a bússola



No Ghostship bottom, suba por essa corda

No Treasure room, escolha a porta da direita. Na outra sala, desça a corda (à direita da foto), suba a escadinha (no meio da foto) e passe sobre a rede (à esquerda da foto)

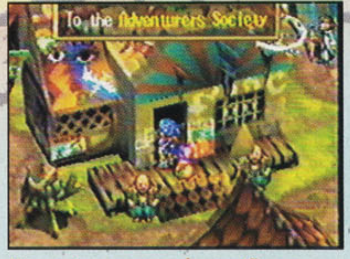
No Lower Deck, suba a escada

No Middle Deck, cuidado para não cair nos buracos

Depois de salvar, entre pela porta e examine o livro sobre a mesa para lutar com o próximo chefe: Squid King. Detone o braço direito primeiro, pois ele recupera a energia do inimigo. Vá usando a magia "Burn!", de Feena, no corpo principal, enquanto ataca o braço esquerdo com Justin e Sue. Quando sobrar apenas o corpo, use os especiais de Justin e Sue

Volte ao navio, durma e, no dia seguinte, suba para falar com Feena (na ponta do navio). Escolha a segunda opção

New Parm



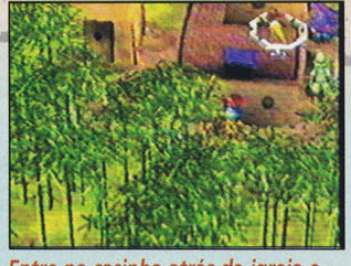
No porto, passe pelo portão ao norte e vá para New Parm. Entre nesse prédio colorido (Adventurer's Society) no centro da vila e fale com a atendente várias vezes até ela lhe dar a senha

Na porta do fundo, à esquerda, escolha a segunda opção. Lá dentro, Converse tudo que puder e depois saia da cidade e siga para Merrill Road. Lá, cuidado com as aranhas que atacam de surpresa. Siga pelo caminho de grama. Na divisão, vá para o norte. Na próxima divisão, siga para leste, e depois para oeste. Quando chegar ao ponto de visão, vá ao norte

Feena's House

Dentro da casa de Feena, perto do Save Point, examine o varal para pegar... uma calcinha! Depois da conversa, saia da casa. Depois de apanhar, volte para New Parm

Underground Passageway



Entre na casinha atrás da igreja e, dentro dela, na passagem no chão

Na passagem subterrânea, siga o caminho até chegar à alavanca de madeira (foto) e examine-a para tirar a água do caminho, e seguir para o norte. Use a próxima alavanca e vá de novo ao norte. Passe pelo novo caminho liberado da água. Use mais uma alavanca, e entre no túnel ao sul. Use outra alavanca e volte para as escadas. Entre na passagem a nordeste para pegar mais um Mana Egg e volte para as escadas. Vá para noroeste em outra passagem, até as escadas e depois até outras escadas

Examine o ponto de exclamação

Nessa parte, a porta está trancada. Suba pelas caixas empilhadas na parede

No casamento, o quarto Chefe do jogo: Master Chang. Ele é muito rápido, portanto só use magias ou especiais se achar que dá tempo de carregá-los. Na maior parte do tempo, use os combos, de execução mais rápida. Escolha o personagem que estiver com maior tempo disponível para usar itens e magias de cura nos outros. A defesa dele é bem fraca

Detonado

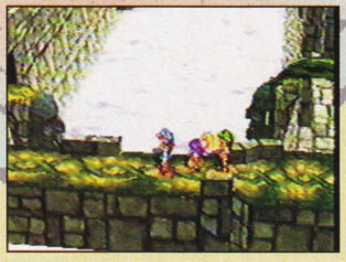
GRANDIA

Rangle Mountains

Saia da casa de Feena e vá para Rangle Mountains (no mapa)

No precipício, use a corda para continuar

Aperte o botão nesse cruzamento antes de prosseguir

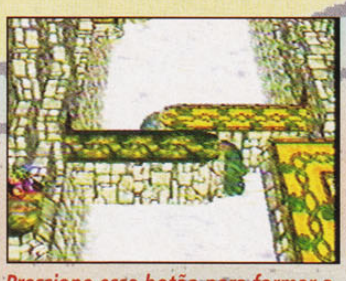


Na parte em que a ponte desmorona, entre na outra porta. Daí vá para oeste e, na próxima quebrada, leste

Contorne esse bloqueio passando por baixo da ponte e subindo pelo outro lado. Siga sempre a bússola para continuar

Dom Ruins

Nesse labirinto, lembre do caminho que você está percorrendo, pois depois você terá de voltar tudo!!! Cuidado com as estátuas com caras zangadas, elas atacam



Pressione esse botão para formar a ponte (ao fundo da foto). Volte ao interior das ruínas e aperte a alavanca na sala redonda. Entre na porta e pressione a alavanca no fim. Volte para a sala, saia, e vá para o leste. Na intersecção, passe reto e depois siga ao nordeste. Suba no cipó no final e, na próxima divisão, vá para sudeste. Pressione a alavanca na próxima sala.

Prepare-se para enfrentar mais um Chefe: Ganymede. O principal é usar todas as suas magias de ataque contra ele, exceto as magias Earth, pois ele é resistente a elas. Depois de detoná-lo e entrar na nova sala para falar com Liete, volte todo o caminho até a saída das ruínas

Mountains

Saia da casa de Feena de novo e examine a cerca atrás dela

No topo das montanhas, pegue essa plantinha vermelha, Red Sulfa (perto do ponto de visão). Volte para a casa de Feena. Na manhã seguinte, saia da casa

Garlyle Base

Depois de ser preso, pegue o cano que está brilhando

Pegue a chave caída no chão

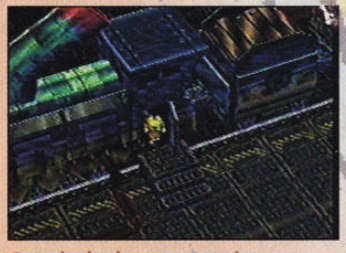
Depois de salvar Feena e Sue, suba nos barris e entre na tubulação de ar. Vá seguindo por ela

Essa sala tem uma tranca eletrônica. Ainda não tente passar por ela. Continue pelos tubos de ar

Depois de espionar as 3 no vestiário, volte para a tranca eletrônica e use a combinação "Right, Right, Left, Left, Down, Up, Down, Up"

Use a alavanca para abrir a jaula

Para enfrentar Saki, mais uma chefe, primeiro derrote os soldados com ataques ou magias que atinjam vários inimigos de uma vez só. Quando eles forem vencidos, concentre seus ataques e magias em Saki. Recupere-se no Save Point e, seguindo pelo caminho, enfrente a Nana usando a mesma tática que usou para Saki. Recupere-se de novo e enfrente a chefe Mio. Ela é mais rápida que as outras e fica jogando magias, mas o que precisa ser feito não é muito diferente do que você fez antes



Depois de derrotar as três, entre no trem para fugir

Garlyle Train

Não tem jeito: vá enfrentando todos os inimigos até chegar aos controles do trem

Examine a alavanca de freio

Misty Forest

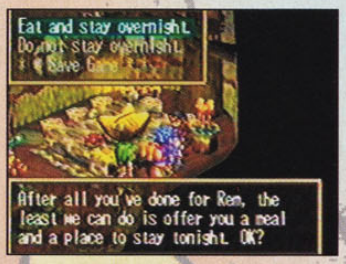
Na floresta, contra os inimigos-árvore, o melhor é usar o machado e magias de fogo. Vá seguindo a bússola

Ren Village

Chegando à aldeia, vá para a casa do chefe, no leste

Visite a casa de Ren (parte norte da cidade). Saia da vila pelo norte, para ir a God of Light's Mountain. Nas montanhas, na primeira divisão vá para oeste, depois de novo para oeste, e passe por baixo do caminho de madeira. Na outra divisão, volte a escolher oeste. Depois do ponto de visão, vá para o norte e entre na próxima área.

No topo da montanha, pegue a garrafa no pé da estátua. Volte para entregá-la ao chefe da aldeia



Na casa de Ren, fale com a mãe dele para jantar. Saia da casa de Ren para falar com o chefe. Aí siga novamente para a God of Light's Mountain e vá até o topo

Saia da aldeia usando a porta ao leste. Depois do Save Point, use essas direções nas próximas divisões: leste, norte, leste. Passando pelo ponto de visão, vá para o leste na próxma divisão para ir à próxima área

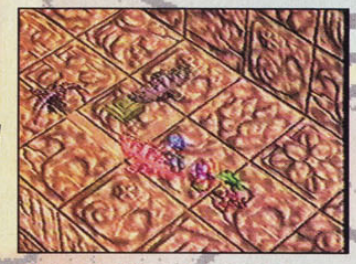
Misty Forest

Esse lago é apenas uma ilusão, pode passar sobre ele. Para cruzar o riacho, passe sobre a pedra

End of the World

Cuidado com as armadilhas pelo caminho. Vá devagar e, quando alguma coisa for atingi-lo, desvie

Novamente esse pássaro (o de Sult Ruins). Use a mesma estratégia



Mate esses tres pássaros para apertar o botão que eles estão bloqueando

Valley of the Flying Dragon

Ao encontrar o ponto de visão, siga o caminho ao norte

Quando encontrar Puffy, vá atrás dele

Com Gadwin, essa luta é fácil: você perde de qualquer jeito. Não se preocupe

Para continuar seu caminho, aperte X nas barreiras de pedra para tirá-las da frente

Detonado

GRANDIA

Use essa planta como escada para prosseguir

Dight Village

Entre no Inn e passe a noite lá (primeira opção)

Vá para a praia (ao leste)

Saindo de Dight, siga para o norte, guiado pela bússola, e entre em Typhoon Tower

Typhoon Tower

Depois do Save Point, vá para noroeste. Suba nesse botão verde para abrir uma nova escada, e suba nela. Depois, pegue a escada mais ao norte. Desça a corda no final e aperte outro botão. Pegue a escada seguinte e aperte mais um botão (para fazer a plataforma central girar). Volte tudo até o Save Point e siga para a outra direção. Pegue as escadas vermelhas, suba mais ao norte e vá até o Save Point. É bom gravar, pois você chegou a mais um Chefe

O Chefe seguinte, Serpent, é bem fácil: simplesmente use ataques que afetem uma grande área para atingir todas as suas partes de uma vez só

Depois de matar Serpent, aperte o botão atrás do trono e suba a escada

Examine a placa de pedra na parede

Voltando para Dight, fale com o chefe na praia, suba nesse local e pressione X

Lama Mountains

Para esses elevadores funcionarem, todos têm de estar sobre eles. Pegue o primeiro elevador. Depois, escolha o do leste e, em seguida, o do sul

Gumbo Village

Em Gumbo Village, vá para a casa do chefe e selecione a primeira opção. Saia da tenda do cara

Fale de novo com o chefe e escolha a segunda opção. Saia, volte, e fale com ele de novo

Examine o ícone de ação (!) e siga a pedra. Passe sobre ela para continuar

Para passar por esse gás, espere-o aparecer duas vezes em seguida e aí passe rápido

Chefe: Madragon. Mais fácil ainda do que Serpent. Use ataques especiais nas partes do corpo que estiverem prestes a atacar, e quando acabarem os especiais, use magia de gelo nele. Atenção: não use magia de fogo

De volta à vila, falando com Feena, escolha a segunda opção

Primeiro vá ao pier, depois à ilha no sudoeste da vila (passando sobre essa ponte)

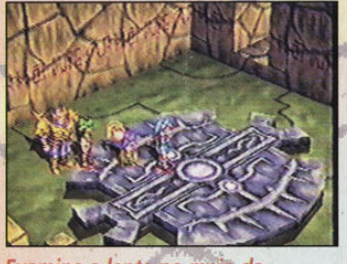
No dia seguinte, vá ao Pier falar com Danda e escolha a primeira opção

Twin Towers

Essa porta está trancada. Dê a volta para entrar pelos fundos

Na entrada do labirinto, vá para o oeste. Pressione os botões pretos para abrir o caminho e siga reto. Depois de passar pela armadilha, vá para o leste. Depois escolha noroeste e sul em seguida. Aperte mais um botão e vá para a entrada no sul. Ao encontrar os guardas, escolha a segunda opção

Tente entrar nessa abertura na parede. Espere Nana Saki e Mio saírem para entrar



Examine a lente no meio da plataforma

Ajude Leen nessa parte (mate os sapos)

Aperte esse botão para a plataforma subir. Quando estiver sozinho de novo, volte pelo caminho ao sul para ir embora e encontre Feena. Volte ao navio de Danda

Dight Village

Vá para Dight e entre na casa do ancião

Mysterious Vanishing Hill

Pressione esses botões perto do portão para formar as pontes dos dois lados

Vá para o leste, abra esse baú e pegue a chave. Volte para o portão e use a chave

Chefe:
Massacre Machine. Use todos os seus ataques fortes nele e pronto. Se você estiver bem forte, ele não chega nem a atacar. Depois de vencê-lo, continue no caminho

Desça essa escada e pegue a chave dourada, escondida entre as colunas. Volte para o Save Point e vá na direção oeste para usar a chave dourada na porta

Cuidado com essa ponte, pois ela diminui até sumir. Passe pelo meio, e rápido. Depois, lute mais uma vez com Massacre Machine

Para formar essa escada, é preciso pressionar os botões na ordem certa. Se errar, pressione o botão mais ao sul para tentar de novo

Pegue a pedra brilhante e volte para Dight

Vá para a casa de Dr. Alma

Saindo de Dight, vá para o Mysteryous Vanishing Hill, entre e siga em frente. Examine essa máquina. Volte para Dight, no Inn, para falar com Gadwin. Depois vá até a casa dele no Valley of the Flying Dragone e lute com ele. Você ganhará de qualquer jeito

Mermaid Sea

Volte para Dight e vá ao Pier falar com Dr. Alma

Para encontrar a ilha no centro desse labirinto, oriente-se pela bússola

Passando por essa parte continue em frente. Você está no caminho certo

Detonado

GRANDIA

Quando chegar à ilha, fale com as meninas e entre na caverna

Chefe: Grinwhale. Vá para cima da baleia com ataques e magias que afetem também a Lure. Use magias ou itens de cura quando a energia estiver por volta de 70 para não correr o risco de morrer

Use o (!) para passar sobre o lago

East Elencia

Saindo do barco, vá um pouco ao sul e pegue o primeiro caminho a leste. Depois vá para o norte

Depois de ver esse garoto, continue em frente e caia na armadilha

Não suba nessas plantas. Passe por elas e continue em direção ao nordeste. Na próxima divisão, vá para o sul e siga o caminho até chegar ao acampamento de Guido. Continue no seu caminho e escolha o leste na próxima divisão de caminhos

Chefe: Treant. Use o Dragon Cut de Justin e outros ataques ou magias de longo alcance, especialmente magias e golpes de fogo

Cafu Village

Vá para Cafu Village e entre na casa do ancião (Elder's House)

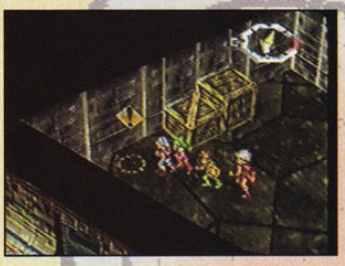
Vá para a Petrified Forest. Lá, vá para o leste e pegue o caminho para o norte para ir para a segunda área. Vá ao noroeste e ao sudoeste. Depois do ponto de visão, siga para o sudoeste

Tower of Doom

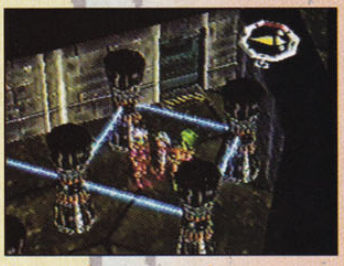
Depois de conversar, siga para Tower of Doom

Vá para nordeste e encontre Milda

Chefe: Milda. Concentre todos os seus especiais nela. Depois de se juntar a Milda, saia do depósito em que você acordou e siga para o norte para entrar na base. Entre na porta do leste



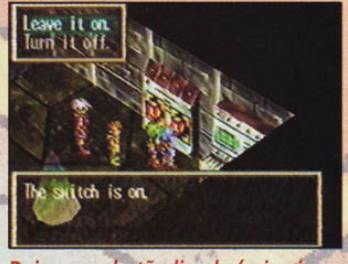
Examine mais um (!) nessa parte e continue seguindo até subir as escadas. Pegue o caminho do leste e escolha a divisão ao norte. Passe por uma porta e desça as escadas



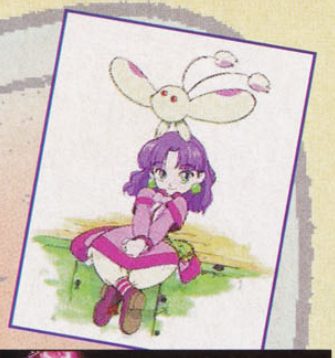
Nessa sala, espere os laser apagarem para ir passando

Pressione X em frente aos painéis de controle para destruí-los. Volte ao segundo andar. Vá para o caminho ao sul, mas não se esqueça de entrar na porta do corredorzinho antes!!!

Nessa sala, desvie das partes vermelhas



Deixe esse botão ligado (primeira opção) para evitar mais inimigos. Se quiser abrir mais locais para explorar e lutar com mais inimigos, desligue o botão (segunda opção)

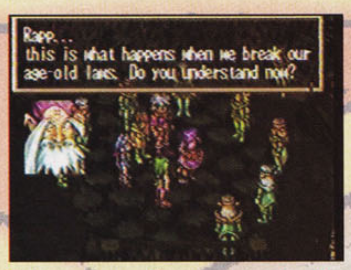


Contra Gaia Battler, use os golpes especiais mais fortes. Depois, use as magias

A Caminho de Zil Padon

Voltando para Cafu Village, vá para o Inn, jantar. Saia e vá para trás do Inn. Siga o caminho até o final para falar com Feena

Fale com o avô de Rapp perto do portão



Fale com o ancião no centro da vila e volte para o Inn. No deserto, siga para o sul para ir à segunda área. Use o Save Point e suba na rampa para o leste. Pegue o caminho para o sudeste e siga a parede a oeste para chegar à saída

Em Zil Padon, vá para o hotel Alqada, no fim da rua colorida (a rua principal) à direita e escolha ficar. Depois, saia da cidade

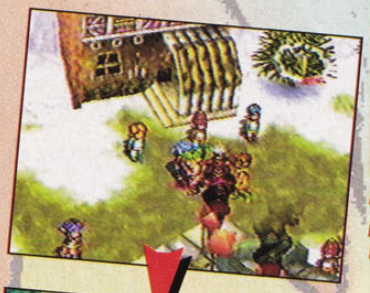
Nas savanas, vá para sudeste e siga a beirada até uma ponte. Passe por ela, e depois por mais uma. Cuidado com os inimigos. Eles vêm muito rápido. Continue o caminho até Brinan Plateau. Depois do Save Point, suba a rampa e escolha o caminho que quiser até chegar a uma grande parte de gelo. De lá, siga para o sudeste até achar um ponto de visão

Savannah e Brinan Plateau

Quebre as barreiras de gelo com o botão X e siga para o oeste. Na próxima área, pegue o caminho oeste e depois siga reto para o sul. Passando pelo ponto de visão, escolha nas próximas divisões: leste, norte, oeste

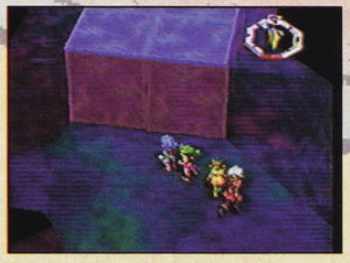
Vá para o leste e examine o (!) atrás dessa bola de neve. Volte ao ponto de visão e siga para o noroeste sobre a bola de neve. Depois escolha leste e sul para chegar a Laine Village

Laine Village



Depois de falar com Darlin, vá para a casa de Derlin (duas casas depois). Em seguida, vá para a casa de Dorlin no lago de gelo. Depois, saia de Lane

Abandoned Laine Village



Passe direto sobre essas caixas

Entre no teletransportador

Saindo do teletransportador, vá para o norte e entre em mais um

Para encontrar a porta certa, siga a bússola

Chefe: enfrente de novo Gaia Battler. Use apenas ataques especiais e qualquer magia que desejar. Fácil. Depois, abra o baú e volte para a casa de Dorlin

Zil Padon

Vá para a fonte no centro de Zil Padon

Visite a casa do ancião (Guido) ao sul da cidade, escolha a segunda opção na conversa e volte para a fonte

Detonado

GRANDIA

Espere o chão subir para passar correndo

Para evitar inimigos nessas salas, vá pelos cantos

Passe de uma plataforma para outra, indo para oeste. Cuidado para não cair

Examine essa barreira para abri-la. Desça as escadas de novo, vá para noroeste e siga o caminho. Na próxima sala vá para o leste e entre na porta

Chefe: Ruin Guard. Use ataques que atinjam todos os pontos do cara

Grandeur

Depois do Save Point, desça as escadas e vá para noroeste. Vire para o sudoeste

Suba as escadas, passe sobre a ponte e pegue a medalha

Chefe: Nana, Saki, Mio. Use o Heaven&Earth, de Justin, e o Mogay Hypo, de Guido, para restaurar os especiais de Justin. Repita. Em seguida, apenas use Criticals

Para fugir do exército, volte até esse ponto e pule para baixo

Chefe: General Baal. Use W-Breaks e pronto!

Rainbow Mountains

Volte para a casa de Milda em Laine para falar com Darlin. Depois vá falar com Dorlin

Beirando o lago de gelo, vá para a saída para as montanhas, ao sul

Na Rainbow Mountain, use as pontes de corda para passar sobre os rios e siga o caminho para passar por cima da cachoeira. Depois de entrar, você terá de enfrentar três inimigos muito fáceis. Use a estratégia que achar melhor

Silent

Fale com todas as sósias de Liete e, por último, com essa

J Base

Vá para Luzet Mountains. Depois do save, vá ao sul e abra o portão. Passe reto pelas escadas e pelos macacos em círculo. Na divisão, vá para o sul. Na segunda área, vá para leste, sul e sudeste. Entre no buraco e siga o caminho reto. Siga a bússola. Entre em J Base!

Examine a estátua no canto da sala para abrir a passagem. Continue em frente

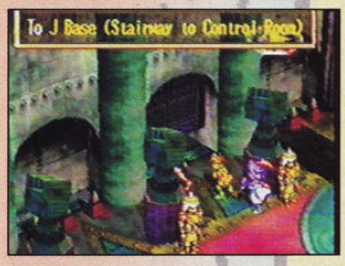
Chefe: Baal. Use ataques de longa distância. É mais fácil do que parece

Revolução

Entre primeiro na barraca a oeste (a da esquerda da foto) e depois na outra, ao norte. Depois vá para Zil Padon

Depois de encontrar Gina, fale com ela de novo usando X

Tente sair da cidade por essa passagem



De volta a J Base, entre nessa porta para ir à sala de controle

Fale com Rapp e Liete e entre na tenda. Depois vá para a casa de Guido e volte à tenda. Saia de novo e volte ao acampamento. Vá à segunda área e volte. Vá às savanas

Spirit Temple

Fale com Guido nessa plataforma no centro de Zil Padon. Depois que o grupo se reunir, entre na porta mágica que apareceu

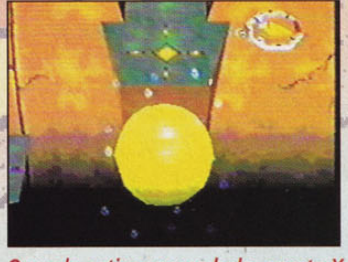
Nesse labirinto, a única parte confusa é essa: ao chegar nessa plataforma, pegue os seguintes caminhos: vermelho ao leste, verde ao leste, azul ao norte, azul ao leste

Chefe: Mage King. Detone-o com os especiais mais fortes. Depois use as magias que desejar. Quando vencê-lo, suba as escadas e use X para passar pelas plataformas. Volte para J BASE, vá para o norte e entre na abertura feita por Gaia. Use o save e vá para a segunda área. Entre na primeira porta nas escadas. Vá ao leste na divisão. Pegue o caminho para oeste

Icarian City

Nessa sala, ande sobre os blocos para afundá-los até conseguir sair pelo oeste. Depois, oeste de novo. Continue e pressione X para inverter as escadas e continuar. Use o save. Pressione os quatro botões coloridos. Na próxima sala, vá para o SUL

Quando encontrar esses cristais, pressione X



Quando estiver nessa bola, aperte X quando ela estiver amarela. Se errar, volte para dentro dela. Depois, enfrente de novo Gaia Battler

Chefe: Mullen. Use W-Breaks

Gaia

Evite pisar nesse quadrado claro. É uma armadilha. Siga para o norte

Chefe: Gaia Treant. O mesmo que o Treant anterior

Entre nessa esfera para mudar o ângulo da sala. Continue seguindo a bússola, sempre ao norte

Chefe: Gaia Armor.
Ataque a cabeça dele sem parar. Depois, examine o (!) no lugar onde ele estava. Entre na nova porta

Passe pela porta colorida trancada, entre na sala do lado e examine esses três tubos coloridos. Volte e a porta colorida estará aberta. Use X sobre a plataforma para subir

Chefe: Baal (de novo). Use de novo os ataques de longo alcance mais fortes que você tiver. Pegue a próxima plataforma

Chefe: Gaia Core. Apesar de ser o último chefe do jogo e de ter 2 vidas, não é difícil para quem já chegou até aqui. Você já está forte o bastante e agora pode gastar tudo o que tem

O final deste jogo gigante compensa. E não se esqueça de continuar assistindo depois que os créditos acabarem!

Dicas

DIGIMON WORLD

Cheat mode
Comece um jogo novo e escolha um nome. Depois da seqüência FMV, segure △ + □ + ○. Deve aparecer um menu. Solte os botões e olhe no seu inventário para achar todo tipo de item. Dê algo para o seu Digimon comer. Se ele balançar a cabeça, segure rapidamente △ + □ + ○ de novo. Se ele comer, aperte novamente △ + □ + ○ rápido. Dependendo do que ele comeu, ele vai virar um monstro diferente. Se você quer outro monstro, aperte △ + □ + ○ logo após a mudança e dê outra coisa para ele comer. Solte os botões quando estiver satisfeito com o monstro.

RAINBOW SIX

Nota: *Todas as dicas com um asterisco no fim também podem ser feitas no menu principal.*

Escolha de fase
Pause o jogo, segure L1 e aperte ○ X, ○ □ □ △ X, X.*

Invencibilidade
Pause o jogo, segure L1 e aperte □ X, △ △ X, □ ○ ○.*

Destrancar todas as portas
Pause o jogo, segure L1 e aperte △ □ □ △ X, ○ □ △.*

Todos os mapas
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, ○ □ △ △ □ ○ X.*

Vitalidade máxima para o time inteiro
No menu principal, segure L1 e aperte △ △ X, ○ ○ X, □ □.

Reféns não podem ser mortos
Pause o jogo, segure L1 e aperte ○ ○ □ △ X, △ X, ○.*

Todas as armas principais
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, ○ ○ △ □ X, □ ○.

Todas as pistolas secundárias
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, △ □ ○ □ X, △ □.

Munição-Extra
Pause o jogo, segure L1 e aperte □ □ ○ △ X, △ X, △.

Carregar todos os itens
Pause o jogo, segure L1 e aperte △ X, X, ○ □ ○ X, △.*

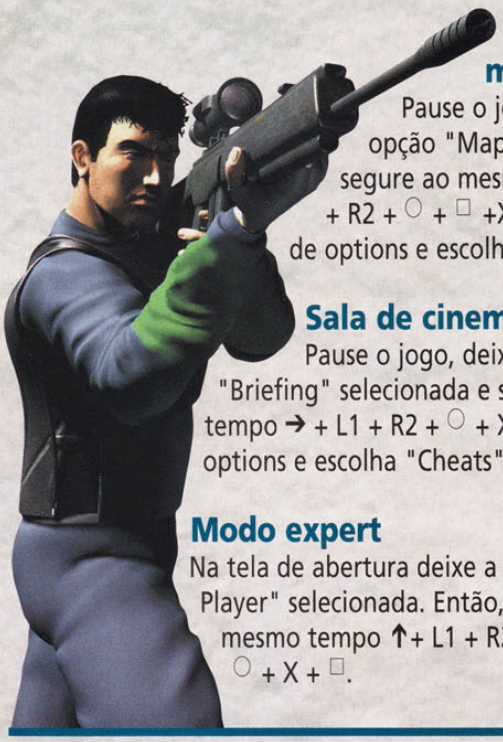
Sem terroristas
Pause o jogo, segure L1 e aperte △ ○ ○ △ □ X, △ ○.*

Modo Super-Homens
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, □ △ △ ○ □ X, X.*

Modo grátis-para-todos
Pause o jogo, segure L1 e aperte ○ △ △ X, ○ □ X, △.*

Ver o fim do jogo
Pause o jogo, segure L1 e aperte □ △ □ □ ○ ○ X, △.*

SYPHON FILTER 2



Escolher missão
Pause o jogo, deixe a opção "Map" selecionada e segure ao mesmo tempo → + L2 + R2 + ○ + □ +X. Vá então à tela de options e escolha "Cheats".

Sala de cinema
Pause o jogo, deixe a opção "Briefing" selecionada e segure ao mesmo tempo → + L1 + R2 + ○ + X. Vá à tela de options e escolha "Cheats".

Modo expert
Na tela de abertura deixe a opção "One Player" selecionada. Então, segure ao mesmo tempo ↑+ L1 + R2 + Select + ○ + X + □.

NHL 2000

Timeouts infinitos
Aperte Start depois de um apito, entre na tela de estratégias e selecione "Timeout". Aperte △ rapidamente, entre na tela de novo e aperte X imediatamente. Você pode repetir isso até sua linha ficar cheia.

Camisa número 99
Entre na tela pra criar um jogador novo e ponha o nome **Wayne Gretzky**. O jogo vai dar a ele automaticamente a camisa 99.

Superjogadores
Entre na tela pra criar um novo jogador e digite os nomes **Peter Forsberg** ou **Joe Sakic**. Escolha "Sim" para usar as notas dele e ajuste-as como você quiser. Volte à tela anterior e ponha nele o nome que você quiser, mas não mude as outras coisas.

Superjogadores de defesa
Entre na tela pra criar um jogador e escolha o nome **Sandis Ozolinsh**. Responda "Sim" para usar as notas dele e ajuste-as como quiser. Volte à tela anterior e ponha nele o nome que você quiser, mas não mude mais nada.

Supergoleiro
Entre na tela pra criar um jogador e escolha o nome **Patrick Roy**. Responda "Sim" para usar as notas dele e ajuste-as como quiser. Volte à tela anterior e ponha nele o nome que você quiser, mas não mude mais nada.

FEAR EFFECT

Para todas as dicas abaixo, vá para a tela de options e escolha "Credits". Digite o código na seqüência.

Vitalidade infinita: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ → □.

Todas as armas: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↑ ○.

Munição máxima: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ← △.

Tiro rápido: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ ↑ ↑ ↑ 2.

Morte instantânea com todas as armas de fogo: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↓ R1.

Morte instantânea com todas as armas brancas: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↓ L1 para matar qualquer inimigo com um golpe só usando armas brancas.

Solução instantânea de quebra-cabeças: L1, △ ↑ ↓ ○ ○ ↓ ↓ ↓ ↑.

Modo expert: ↓ ↓ ↓ △ ↓ ↓ ↓ □ ← → para ter inimigos mais fortes.

POINT BLANK 2

Opções secretas

No menu principal, atire na beira do canto direito da tela várias vezes. Então, selecione "Options" para ter mais escolhas.

TONY HAWK´S PRO SKATER

Supercódigo

Pause o jogo, aperte e segure L1, aperte ○ → ↑ ↓ ○ → ↑ □ △. Se fizer certo, a tela vai sacudir. Agora você terá acesso a qualquer fase, poderá assistir às seqüências FMV, terá todas as fitas e ainda poderá jogar com o Officer Dick.

SUPERCROSS CIRCUIT

Capacetões

Digite o código **BIG_HELMETS** para revelar uma opção "Big Helmets" na tela de options do jogo bônus.

Motoqueiros sem cabeça

Digite o código **SLEEPYHOLLOW** para revelar a opção "Headless Riders" na tela de options do jogo bônus.

Motos invisíveis

Digite o código **FLOATING**.

DIE HARD TRILOGY 2

Escolher a Fase

No menu principal, aperte L1, L1, ○ ○ □, □.

Códigos para o modo Action/Adventure em terceira pessoa:

Pause o jogo antes de entrar com os códigos. Para cada código que você fizer certo, a mensagem "Cheat Enabled" vai aparecer na tela.

Invencibilidade: △ △ ○ ○ L1, L2.
Todas as armas: □ □ ○ ○ L1, L1.
Munição e granadas infinitas: L1, L1, R1, R1, ○ ○.
Visão em primeira pessoa: ○ △ △ □.
Câmera Úmida: △ △ △ □ □ □.
Desligar visão laser: L1, L1, △ △ L1, L1, L1.
Mísseis lentos: L1, R1, R1, L1, △ □.
Modo cabeção: R1, R1, L1, L1, △ △.
Modo esqueleto: ○ □ △ △ □ ○.
Modo pop top: □ □ ○ ○ R1, R1.
Modo funk: ○ ○ □ □ L1, L1.
Modo eletrônico: □ □ L1, L1, R1, R1.

Códigos para o modo de tiro:

Pause o jogo antes de entrar com um código. Se ele der certo vai aparecer "Cheat Enabled" na tela. Todos os códigos devem ser feitos no modo Sharp Shooting.

Invencibilidade: △ △ ○ ○ L1, L2 .
Todas as armas: □ □ ○ ○ L1, L1.
Munição infinita: L1, L1, R1, R1, ○ ○.
Recarregador automático: □ □ △ △ ○ ○.
Câmera lenta: △ L1, △ L1, △ L1.
Mísseis Lentos: L1, R1, R1, L1, △ □.

Códigos para o modo de corrida:

Pause o jogo antes de entrar com um código. Se der certo vai aparecer "Cheat Enabled" na tela. Todos os códigos devem ser feitos no modo Driving.

Invencibilidade: △ △ ○ ○ L1, L2.
Nitro Infinito: L1, L1, R1, R1, ○ ○.
Tempo infinito: L1, R1, □ □ R1, L1.
Tempo chuvoso: □ □ L1, L1, △ ○.
Sem corpo: L1, R1, R1, L1, L1, R1.
Carro cobra: ○ □ R1, R1, ○ L1, ○.

DRAGON BALL Z: THE GREAT DRAGON BALL LEGEND

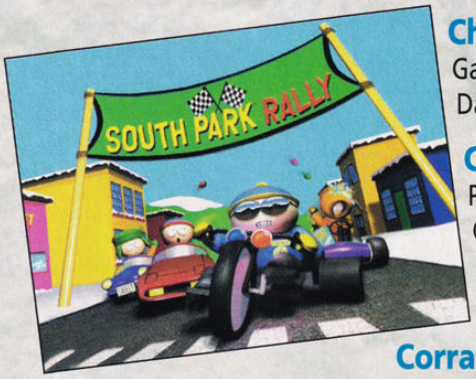
999% no modo Z Campaign

Quando a tela Z aparecer no final de cada episódio, segure Select + △ + □ + X. Solte os botões e aperte ↑ ou ↓ para mudar a colocação de Z. Aumente-o para 999% para assistir a um final especial.

Dicas

SOUTH PARK RALLY

Cheat mode
Complete o modo Campeonato sem usar nenhuma ficha para revelar todas as pistas, carros, peles e outras opções secretas.



Cheat Sheet option
Ganhe a corrida Rally Days 1 sem coletar nada.

Corra como Bebê
Perca a corrida Cowdays sem coletar nenhum item de vitalidade.

Corra como Big Gay Al
Ganhe a corrida Pink Lemonade.

Corra como tira Cartman
Acerte Chicken Lover cinco vezes com as bolinhas salgadas na corrida Read A Book Day.

Corra como Damian
Ganhe a corrida New Year e seja o único corredor a tocar na chave do milênio.

Corra como a Morte
Ganhe a corrida de Halloween depois de só deixar cair quatro doces de cada vez.

Corra como Vovô
Ganhe a corrida de Halloween.

Corra como Ike
Pegue os itens escondidos em cima do avião na corrida Memorial Day.

Corra como Jesus
Ganhe a corrida de Christmas.

Corra como Marvin
Ganhe a corrida de Thanksgiving sem pegar nenhum peru.

Corra como Mephisto
Ganhe a corrida de Independence Day.

Corra como Sr. Garrison
Acione todos os quatro check points na corrida Rally Days 2.

Corra como Sr. Mackey
Ganhe a corrida de Spring Cleaning.

Corra como Ned
Colete mais de doze itens de turbo (como cafeína, Terrance, Phillip etc.) na corrida Independence Day.

Corra como Pip
Só acione os check points um e quatro na corrida Rally Days 2.

Corra como Satan
Ganhe a corrida New Year.

Corra como Shelly
Pegue os três itens escondidos na corrida Valentine's Day. Os dois primeiros estão em cada uma das torres. O terceiro está atrás da foto de Skater na selva.

Corra como Terrance e Phillip
Pegue os quatro itens escondidos na corrida de Christmas.

Corra como Tweak
Pegue cinco itens de cafeína na corrida de Spring Cleaning.

Corra como Visitante
Pegue os itens escondidos que estão em cima do check point um e o outro que está entre o check point quatro e a ponte de madeira na corrida Memorial Day.

Música do jogo
Toque o CD do jogo a partir da faixa dois em um aparelho de CD normal para ouvir músicas e sons do jogo.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Menu para detonar
Pause o jogo e aperte L1, L2, R1, R2. Alternadamente, segure △ + L1 + L2 + R1 + R2 na tela de abertura. Se você digitou o código no tempo certo, o Sarge vai dizer "Retreat".

Todas as armas
Pause o jogo e aperte □ ○ R1, L1 para ter todas as armas com munição infinita. ***OBS:*** *também dá pra fazer isso no menu inicial.*

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS '98

Pistas invertidas
Escolha o nome **showtime** para o seu motoqueiro.

Carregar jogo salvo automaticamente
Escolha o nome **McGrath** para o seu motoqueiro.

Pistas espelhadas
Termine a temporada em primeiro lugar usando as pistas invertidas.

Moto M80cc
Termine a temporada em primeiro lugar no modo Intermediário.

Moto Yamaha YZ80
Acabe a primeira corrida em primeiro lugar no modo Avançado. ***Obs:*** *Isso também dá direito uma corrida solo contra Jeremy McGrath.*

Partida rápida
Enquanto a pista estiver carregando, segure R2. Continue segurando R2 e acelere quando for dada a largada para sair cantando pneu.

POOL SHARK

Cheat mode
Digite **CW12_4AP** como nome para qualquer jogador. O _ indica um espaço. Todas as mesas e lugares serão revelados, incluindo as mesas secretas. Você também pode usar os seguintes códigos:

Ver o caminho da bola
Comece uma partida e aperte L2 + R2 + ○ na sua vez para ver o caminho de cada bola.

Vencer automaticamente
Comece uma partida e aperte L2 + R2 + □ quando for a sua vez.

SLED STORM

Para as dicas a seguir entre na tela de options, selecione **load/save**, vá para a tela de códigos e então digite o código apropriado.

Jogar com o Sergei
□ L1, □ L2, △ R2, X, ○. ***Obs:*** *esse personagem se chama Rhine Rider na versão PAL do jogo.*

Jogar com o Jackal
L2, L2, ○ R2, □ R1, L1, △.

Storm Sled
○ △ □ R2, R2, L1, X, △ para usar o Storm Sled no modo corrida de um jogador.

Storm Sled/Sergei
Digite o código para jogar com o Sergei. Repita a operação, entrando com o código ○ △ □ X, R2, L1, X, △.

Storm Sled/Jackal
Digite o código para jogar com o Jackal. Repita a operação entrando com o código ○ △ □ L2, R2, L1, X, △.

Storm Sled/Jay
○ △ □ ○ R2, L1, X, △.

Storm Sled/Nadia
○ △ □ □ R2, L1, X, △.

Storm Sled/Gio
○ △ □ L1, R2, L1, X, △.

Storm Sled/Tracey
○ △ □ △ R2, L1, X, △.

Storm Sled/ Travis
○ △ □ R1, R2, L1, X, △.

Pista demo
R2, L1, △ □ △ R1, ○ X.

Pistas espelhadas
○ L1, R2, R2, R1, X, △ L2.

Pistas ao contrário
□ L1, X, □ R2, X, △ ○.

Super Snocross 6
□ X, △ △ L1, R2, ○ △.

Peças mais baratas
X, L1, ○ △ □ □ △ L2.

Open Mountain Championship completado
□ X, R2, □ ○ R1, ○ △.

Dance mix
R2, △ X, R2, △ □ ○ X.

Andar com neblina
□ L1, X, □ R2, X, △ ○.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Escolha de fase
Segure L1 + L2 + R1 +R2 + ← + ○ + Select no menu Stamper de novos jogos.

Sons escondidos
Ative o teste de sons e escute os seis primeiros sons de introdução. Então, Tiny vai recitar várias perguntas e respostas e clips de som variados depois das instruções e informações de praxe.

STREAK: HOVERBOARD RACING

Todos os corredores
Escolha Freestyle no menu principal, Sierra na hora de escolher o personagem e "Time Trial" na tela de configuração da corrida. Ponha → no número de voltas. Desligue todas as Blades e escolha Edge como Blade 2. Comece uma corrida, pause o jogo e abandone. Aperte △ na tela de configuração da corrida e de novo na tela de escolha do corredor. Aperte rapidamente ↑ ↓ L1, R2, R1, L2, ○ e Select na tela de abertura. Se você fez o código direito vai aparecer "All Riders Enabled" perto do canto inferior direito da tela.

BACKSTREET BILLIARDS

Todas as locações e oponentes
Durante o Story mode, acabe com todos os inimigos que aparecerem. Dê uma boa olhada em todos os lugares para ver se não sobraram alguns itens. Você poderá jogar contra Dean, o chefe. Quando acabar com ele, entre na tela de opções, selecione o Memory Card e salve o jogo. Fique atento quando você sair do jogo e depois voltar. Pode ser que alguns personagens e locações não apareçam. Se isso acontecer, vá ao menu de opções e carregue os personagens e cenários que foram armazenados no Memory Card.

FREESTYLE BOARDIN '99

Jogar como Mr. Chicken
Complete todos os circuitos de cada fase com os cinco personagens normais. Use o jogo que já está salvo para liberar Mr. Chicken como jogador.

Game Music
Toque a segunda faixa e coloque o game disc num CD player para ouvir as músicas do game.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Lute como Joey Styles
Ganhe o cinturão da Acclaim no modo Career.

Lute como Joel Gertner
Ganhe o cinturão da Acclaim no modo Career.

Lute como Tommy Rich
Ganhe o cinturão ECW World TV no modo Carrer.

Lute como Cyrus The Virus
Ganhe o cinturão ECW World TV no modo Career.

Lute como Taz
Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight no modo Career.

Lute como Louie Spicolli
Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight no modo Career.

Todos os Bicões
Defenda cinco vezes com sucesso o cinturão ECW World Heavyweight no modo Career.

Lute como Beulah McGillicutty
Ganhe o cinturão ECW World Tag Team no modo Career.

Lute como The Sheik
Ganhe o cinturão ECW World Tag Team no modo Career.

Lute como Bill Alfonso
Termine com sucesso o modo Tournament com Rob Van Dam.

Lute como Judge Jeff Jones
Termine com sucesso o modo Tournament com Mike Awesome.

Cabeça sempre diferente
Termine com sucesso o modo Tournament com Louie Spicolli.

Modo cabeção
Termine com sucesso o modo Tournament com Rhino.

Modo cabecinha
Termine com sucesso o modo Tournament com Roadkill.

Modo sem-cabeça
Termine com sucesso o modo Tournament com Taz.

Modo mãozonas
Termine com sucesso o modo Tournament com Jason.

Modo pé-grande
Termine com sucesso o modo Tournament com Balls Mahoney.

Modo gordínis
Termine com sucesso o modo Tournament com Spike Dudley.

Modo forca
Termine com sucesso o modo Tournament com Sal E. Graziano.

Modo ego
Termine com sucesso o modo Tournament com Chris Chetti.

Escolher textura do lutador
Termine com sucesso o modo Tournament com Tommy Dreamer.

Fantasias alternativas
Na tela de seleção do personagem, segure L1, L2, ou R2 enquanto escolhe seu carinha.

Escolher personagem ao acaso
Aperte R1 na tela de seleção do personagem.

Coro novo
Pause o jogo quando começar um coro da platéia. Quando você despausar, o coro vai ser diferente.

KAGERO: DECEPTION 2

Teste de som
Na tela de abertura, aperte R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Se você fez o código certo, vai ouvir um som. Então, uma opção "Sound Test" vai aparecer na tela de "Mode Select".

Ark extra
Digite o nome **Astarte** para ter mais 2800 Arks.

Dois golpes do mal
Termine o jogo e consiga o primeiro final. Para tanto, mate todo mundo nos capítulos 17 e 21 (Dois Males Igual a Um Bem).

Saco Mágico
Termine o jogo e consiga o segundo final. Para isso, deixe pelo

menos uma pessoa escapar no capítulo 17 e mate Keith no 24 (Feridas Divididas). O Saco Mágico não causa dano, mas imobiliza o inimigo, deixando-o indefeso para você empurrá-lo para qualquer lugar.

Máscara de Ardebaran

Termine o jogo e consiga o terceiro final. Para isso, deixe pelo menos uma pessoa escapar no capítulo 17 e deixe Keith viver no 24 (machuque ele um pouquinho). A Máscara de Ardebaran causa muito dano e faz a vítima andar reto.

Chute do Mal

Termine o jogo e consiga o quarto final. Para isso, mate todo mundo no capítulo 17 e deixe pelo menos uma pessoa escapar no 21. O Chute do Mal é uma armadilha poderosa que manda o oponente voando para o outro lado da sala.

Suezo

Consiga todos os quatro finais e salve-os no Memory Card para conseguir esse monstro amarelo de um olho só. Ele não tem animação, mas é uma armadilha muito poderosa.

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Todos os personagens

No menu principal, aperte →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, □, ○, □, ○.

Jogue com Hystrix

Selecione o modo Versus e leve o cursor até Method Man na tela de seleção de personagem. Em seguida, segure Select e aperte X.

Jogue com Gasche

Selecione o modo Versus e leve o cursor até Masta Killa na tela de seleção de personagem. Em seguida, segure Select e aperte X.

Jogue com Xin

Selecione o modo Versus e leve o cursor até Inspecta Deck na tela de seleção de personagem. Em seguida, segure Select e aperte X.

Jogue com Lecher

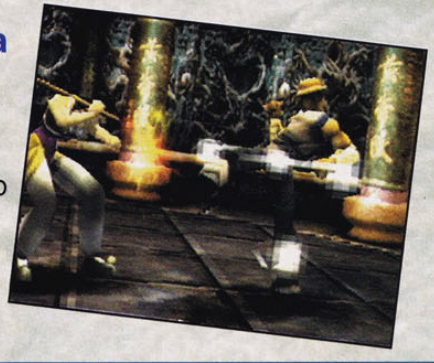
Selecione o modo Versus e leve o cursor até Ol' Dirty Bastard na tela de seleção de personagem. Em seguida, segure Select e aperte X.

Fatalities e opções de sangue

Digite △, ○, X, X, □, △, ○, □

Toque a sua música

Pause o jogo, abra seu PlayStation e coloque qualquer CD de música. Quando voltar ao jogo, o som vai continuar tocando.



TRIPLE PLAY 2001

EA Sports Dream Team

Selecione a opção Single Game no menu principal. Quando o time estiver selecionado, pressione para esquerda e direita seis vezes. Se você fizer tudo direitinho, ouvirá a frase "Triple Play Baseball". Para conseguir um time com superatributos, segure alternadamente L1 + R1 e pressione para a esquerda e direita três vezes.

Cy Young

Arraste um jogo completo para o Season mode, assim Cy Young será destravado.

Hank Aaron

No Season mode, faça quatro homeruns consecutivos para liberar Hank Aaron.

Cabeça de lápis

Arremesse seis vezes consecutivas quando você for o batedor no Season mode.

Strong Arm

No Season mode, seja apanhado roubando mais de duas vezes.

Big Bat

Faça dois homeruns consecutivos no Season mode.

Big Baseball

Dê nove arremessos consecutivos no Season mode.

Flamming baseball

Dê seis arremessos consecutivos no Season mode.

Times escondidos

Vença a série World no Season mode. Você poderá jogar com os seguintes times escondidos: The World All-Stars, Dominican Republic All-Stars, the Legends e The Triple Play Team, desde que tenha big bats e 95% de homeruns.

RC RACER

Todos os portões destrancados

Entre no Exploration mode e complete três voltas. Então, digite o nome **OPN**. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X no OK.

Ganhar power-up quando você entra num portão

Entre no Exploration mode e complete três voltas. Então, digite o nome **POW**. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X no OK.

Câmera lenta

Entre no Exploration mode e complete três voltas. Então, digite o nome **SLO**. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X no OK.

Visões alternativas

Ponha no modo Time Attack, escolha qualquer pista e digite o nome CAM. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X no OK. Saia da pista e aperte L1 para ter três novas visões.

DICAS GAME SHARK

FEAR EFFECT

(versão 3.3)

Vitalidade Infinita	80077810 0002
Munição Infinita	80077810 0001
Vitalidade e Munição Infinitas	80077810 0003
Vitalidade e Munição Infinitas & Morte Instantânea	80077810 0007
Vitalidade Infinita, Munição X2 & Morte Instantânea	80077810 000E
Morte Instantânea com Todas as Armas de Fogo	80077810 0004
Munição X2	80077810 0008
Sem Medo	D0047D88 0068 80047D8A 2400
Parar Tempo	D0028508 0008 8002850A 2400
Parar Contagem Regressiva	D00AFA2C 18F0 800AFA2E 2400
Códigos de Armas da Hana	
Ter Pistolas Duel .90	8008DF10 0002 8008DF12 6363
Ter SMG	8008DF14 0002 8008DF16 6363
Ter Pistola de Tiro	8008DF18 0002 8008DF1A 6363
Ter Rifle de Assalto	8008DF1C 0001 8008DF1E 0063
Ter Espingarda	8008DF24 0001 8008DF26 0063
Ter Rifle de Assalto HK V	8008DF28 0001 8008DF2A 0063
Códigos de Armas do Royce	
Ter Pistola .90	8008DF94 0002 8008DF96 6363
Ter SMG	8008DF98 0002 8008DF9A 6363
Ter Pistola de Tiro	8008DF9C 0002 8008DF9E 6363
Ter Rifle de Assalto	8008DFA0 0001 8008DFA2 0063
Ter Espingarda	8008DFA8 0001 8008DFAA 0063
Ter Rifle de Assalto MK V	8008DFAC 0001 8008DFAE 0063
Códigos de Armas do Deke	
Ter Pistola .90	8008E018 0002 8008E01A 6363
Ter SMG	8008E01C 0002 8008E01E 6363
Ter Pistola de Tiro	8008E020 0002 8008E022 6363
Ter Rifle de Assalto	8008E024 0001 8008E026 0063
Ter Espingarda	8008E02C 0001 8008E02E 0063
Ter Rifle de Assalto MK V	8008E030 0001 8008E032 0063

SYPHON FILTER 2

(versão 3.3)

Passar todas as missões	8014AF3C 0015
Ter todas as armas e itens	8012A5B0 FFFF 8012A5B2 FFFF
Armadura infinita	D0089E68 0006 80089E6A 2400
Máximo de munição de 9mm	3012A5C0 0063
Munição infinita de 9mm	3012A5C2 0063
Máximo de munição de 9mm com silenciador	3012A5BC 0063
Munição infinita de 9mm com silenciador	3012A5BE 0063
Máximo de munição de .45	3012A5C4 0063
Munição infinita de .45	3012A5C6 0063
Máximo de munição de M-16	3012A5C8 0063
Munição infinita de M-16	3012A5CA 0063
Máximo de munição de HK-5	3012A5D0 0063
Munição infinita de HK-5	3012A5D2 0063
Máximo de munição de HK-5 com silenciador	3012A5CC 0063
Munição infinita de HK-5 com silenciador	3012A5CE 0063
Máximo de munição de PK-102	3012A5D4 0063
Munição infinita de PK-102	3012A5D6 0063
Máximo de munição de Espingarda	3012A5D8 0063
Munição infinita de Espingarda	3012A5DA 0063
Máximo de munição de UAS-12	3012A5DC 0063
Munição infinita de UAS-12	3012A5DE 0063
Máximo de munição de G-18	3012A5E0 0063
Munição infinita de G-18	3012A5E2 0063
Máximo de munição de BIZ-2	3012A5E4 0063
Munição infinita de BIZ-2	3012A5E6 0063
Máximo de munição de K3G4	3012A5E8 0063
Munição infinita de K3G4	3012A5EA 0063
Máximo de munição de H11	3012A5EC 0063
Munição infinita de H11	3012A5EE 0063
Máximo de munição de Rifle	3012A5F4 0063
Munição infinita de Rifle	3012A5F6 0063
Máximo de munição de Rifle com silenciador	3012A5F0 0063
Munição infinita de Rifle com silenciador	3012A5F2 0063
Máximo de munição de Rifle com visão noturna	3012A5F8 0063
Munição infinita de Rifle com visão noturna	3012A5FA 0063
Máximo de munição de M-79	3012A60C 0063

Munição infinita de M-79	3012A60E 0063
Máximo de munição de lançador de gás lacrimogêneo	3012A628 0063
Munição infinita de lançador de gás lacrimogêneo	3012A62A 0063
Máximo de munição de Besta	3012A5FC 0063
Munição infinita de Besta	3012A5FE 0063
Máximo de Granadas Incendiárias	3012A610 0063
Granadas Incendiárias infinitas	3012A612 0063
Máximo de Granadas de Gás Nervoso	3012A614 0063
Granadas de Gás Nervoso infinitas	3012A616 0063
Máximo de C4	3012A618 0063
C4 infinito	3012A61A 0063

DIE HARD TRILOGY 2

(versão 3.3)

Nota: Você precisa ter, no mínimo, uma versão 2.2 do Game Shark para usar os códigos abaixo.

Códigos para Action/Adventure em 3a Pessoa

Vitalidade Infinita	E008C5AD 0001 80101C94 01F4
Ter Granada de Fumaça	E008C5AD 0001 80101D00 00FF
Ter Granada de Ofuscação	E008C5AD 0001 80101D04 00FF
Ter Granada da Destruição	E008C5AD 0001 80101D08 00FF
Ter Granada Incendiária	E008C5AD 0001 80101D0C 00FF
Ter Mina de Proximidade	E008C5AD 0001 80101D10 00FF
Munição Infinita de Espingarda	E008C5AD 0001 80101CB4 00FF
Munição Infinita de MP5	E008C5AD 0001 80101CB8 00FF
Munição Infinita de Lança-Mísseis Law 80	E008C5AD 0001 80101CBC 00FF
Munição Infinita de JackHammer	E008C5AD 0001 80101CC0 00FF
Munição Infinita de Rifle de Choque	E008C5AD 0001 80101CC4 00FF
Munição Infinita de Lança-Chamas	E008C5AD 0001 80101CC8 00FF
Modificador de Arma	E008C5AD 0001 80101CA0 00??

Códigos para Sharp Shooting (Tiro)

Vitalidade Infinita	E008C5AD 0002 800FA870 01F4
Munição Infinita de Espingarda	E008C5AD 0002 800FA8C0 00FF
Munição Infinita de MP5	E008C5AD 0002 800FA8C4 00FF
Munição Infinita de Lança-Mísseis Law 80	E008C5AD 0002 800FA8C8 00FF
Munição Infinita de JackHammer	E008C5AD 0002 800FA8CC 00FF
Munição Infinita de Rifle de Choque	E008C5AD 0002 800FA8D0 00FF
Munição Infinita de Lança-Chamas	E008C5AD 0002 800FA8D4 00FF
Modificador de Arma	E008C5AD 0002 800FA8F4 00??

Códigos para Extreme Driving (Corrida)

Vitalidade Infinita	E008C5AD 0003 800FA284 01F4
Nitro Infinito	E008C5AD 0003 800FA290 1388

Dígitos Para Acompanhar o Código Modificador de Arma

01 – Pistola
02 – Espingarda
03 -- MP5
04 – Lança-Mísseis Law 80
05 – JackHammer
06 – Rifle de Choque
07 – Lança-Chamas

URBAN CHAOS

(versão 3.3)

Vitalidade Infinita	80194F44 00C8 80194F6C 00C8
Munição Infinita	80194F6A 010E
Começar com Arma	80194F64 0008
Parar Relógio do Treino	80197184 2B28
Táxi Não Sofre Danos	8019439E 012C
Uma Batida Mata Vigarista do Parque	80195A44 0001
Uma Batida Mata Arruaceiros	80196144 0001
Uma Batida Mata Viciado em Crack do Parque	8019556C 0001

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.
2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.
3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.
4 - Escolha a opção "new code".
5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)
6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.
7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.
8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

PLAYSTATION MAGAZINE

Como vocês sabem, desde a edição passada PlayStation Magazine ganhou vida e numeração próprias. Mas quem quiser as edições anteriores da revista, tem abaixo a numeração e o conteúdo dos antigos especiais de SuperGamePower. Veja o que está fazendo falta na sua biblioteca de games e peça à nossa Central de Atendimento. PlayStation é com a gente, mano!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

P.MAGAZINE 1

Tomb Raider IV, Parasite Eve II (**Detonados**), PlayStation 2: o lançamento no Japão (**Circuito Aberto**), Jedi Power Battles, Syphon Filter 2, Mortal Kombat Special Forces, Alien Ressurect (**Pré-Estréia**) Legend of Dragoon, Chrono Cross, Samurai Shodown: Warriors Rage (**lançamentos**)

ESPECIAL 22

Crash Team Racing, Silent Hill (Detonados), Fear Effect, Arc The Lad III, Colony Wars Red Sun, Street Fighter EX 3 (Pré-Estréia), Tomb Raider 4, Tomorrow Never Dies, Marvel Vs. Capcom, Spyro 2, Mission: Impossible, Cool Boarders 4, Formula One 99 (lançamentos)

ESPECIAL 20

Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (**Detonados**), Especial PlayStation 2 (**Circuito Aberto**), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (**Pré-Estréia PlayStation 2**), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (**lançamentos**)

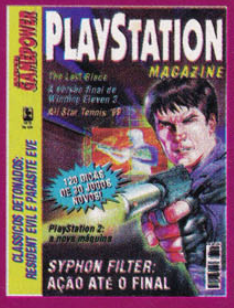
ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (**Detonados**), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (**Lançamentos**), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (**Dicas**)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

ESPECIAL 15



Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (**Detonados**), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (**Lançamentos**), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (**Dicas**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER PLAYSTATION MAGAZINE

ANO 1 - Nº 2 - ABRIL DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editor Assistente: Giuliano Agmont
Redatora: Patrícia Fortunato
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Consultores: Maurício Pancheri, Fabio Taz, Philip Mangione, Walber Carvalho (**jogos**), Antônio Guimarães (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Martin Frankenberg
Gerente de produto: Emerson Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete e Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER PLAY.STATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação bimestral da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (11) 3039-0900. **Publicidade:** (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900. **Representantes:** Curitiba (PR) – GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: grp@onda.com. br; Florianópolis (SC) – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, fax (48)222-6701, e-mail: gnilson@matrix.com.br; Brasília (DF) – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, Sl 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/ 322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; Rio de Janeiro (RJ) – Sólida Mídia e Partic. – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21)531-2380, e-mail: solidarj@gbl.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atendimento@teletarget.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas.
Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Cybergraph e Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

SUPER GAMEPOWER

SUPER DICAS

- ✓ Grandia (PSX)
- ✓ Crazy Taxi (DC)
- ✓ Soul Reaver (DC)
- ✓ Mario Party 2 (N64)
- ✓ Parasite Eve II (PSX)
- ✓ Gran Turismo 2 (PSX)
- ✓ Resident Evil 2 (N64)
- ✓ Turok: Rage Wars (N64)

1508 truques para **123** jogos

NOVA CULTURAL

Nº 24
R$ 4,00

Dreamcast ◆ Nintendo 64 ◆ P.Station
PC ◆ Game Boy ◆ Neo Geo Pocket

NÃO PERCA! JÁ NAS BANCAS

ISSN 1413-8301

Todas as cartas raras de Final Fantasy VIII

Retro
AVENGERS

NESTON TEM INFINITAS COMBINAÇÕES.
GUARDE BEM A SUA.

MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.